电脑应用和娱乐的第一选择 总第153期

大众软件 16

Popsoft

2003年 半月刊

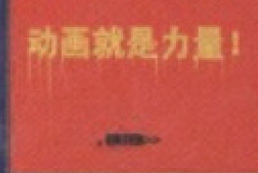
WWW.POPSOFT.COM



P16

Acer Aspire Ⅲ 全力挑战传统家电

在发展的道路上，我们一直寻求量变与质变，而同时也见证、推动和享受着这种变化。第3代Acer Aspire家用电脑呈现给我们的，正是这种量变与质变的混和体。



P76

动画就是力量——卜桦和她的作品

在中国，每天至少有几十万人在网络上狂当各种Flash作品，闪客也就成为了职业。



P110

我的剑侠，我的江湖

武侠文化在中国的影响极为深远，网络游戏的出现使无数人的“大侠梦”变得更真实，而金山走了出来，愿意去为大家圆这个梦，梦的主题就是：我的剑侠，我的江湖。



P140

仙剑奇侠传三闪电攻略（上）

《仙剑奇侠传三》凝聚了开发人员两年的心血，这款作品在很多方面的表现都超越了“仙剑二”。游戏的3D画面清新可爱，战斗系统堪称是游戏最大的亮点，本刊记者特别赶赴上海撰写了这篇攻略。

ISSN 1007-0060




光辉的生命之树
照耀最美丽的精灵
跨越种族的战争
冲破世俗的爱恋
她舍弃不死之身
从此堕入凡间
凯旋
精灵战歌
与1.5亿腾讯用户共享精彩的网游世界
深圳市腾讯计算机系统有限公司游戏运营事业部
上海市浦东新区世纪大道211号上海信息大厦3810-12室
电话：（021）50980697 客服邮件：kxcs@tencent.com http://KaiXuan.QQ.com


新种族、新地图、新怪物、新道具……
人气大作《凯旋——精灵战歌》与您相约流火八月……
使用你的QQ号、密码，直接登陆凯旋世界
内置QQ
可即时聊天
QQ
tencent.com
imAZIC

ViewSonic®
优派

谁能赢得「亚瑟王」的心？

亚瑟王，睿勇，智慧，却充满着侠骨柔情。凭借执着和坚强赢得中世纪的最伟大国王。在钢骨的背后却是如此的柔情，为了爱情，一切皆可云烟。然而，当面对生与死的考验，当面对国家和人民的利益，他毅然举起了手中的剑……

爱上一个名字，一辈子太短；怀念一种浪漫，四百年不够；

为了爱，选择不爱；为了爱人，四百年等待。执着终于感化了一切，爱让奇迹再次出现。

2003年的夏季，亚瑟王和他的真爱出现在这浪漫季节，他那属于一代天娇的高贵和深沉立刻吸引了七位风华绝代的美女。亚瑟王的最爱是否会出现在这七位美女中？

就让我们跟随着ViewSonic优派一同体验这四百年惊世未了情吧！

浪漫夏日　优派显示器　倾情献礼



从2003年7月5日到8月31日，只要您购买优派夏日促销活动中7款产品中的任一款，就可得到由一位魅力独具的女主角送出的充满浪漫风情的"倾情好礼"，体验超越时空的浪漫，拥有非同寻常的购物体验，请马上行动吧！

柔情网络　激情活动　倾情大礼

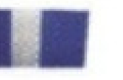
现在登录优派活动网站，还可参加"真爱续写"、"谁是最佳女主角"和"心情日记"3项互动有奖活动。"真爱续写及心情故事"的作者和参评者都有机会赢得优派显示器、键盘、鼠标等奖品，而"最佳女主角"前3名还能得到丰厚现金大奖，并有机会成为ViewSonic的广告明星！如此诱惑，如此浪漫，如此in，还不马上点击鼠标，让一切都成为现实！
还有丰富多采的现场活动邀你参加，惊喜等着你！
活动详情请登陆优派活动网站
www.ViewSonic.com.cn

靓彩甜格格 E70f+	秋水秀依人 G90f+	无影粉玫瑰 VE500	旋风郁金香 VE700	百变梦中人 VP171b/s	水晶新宠儿 15寸液晶电视VT550	星钻俏佳人 18寸液晶电视VG800 +NextVision
超高亮度显示 0.25mm细致点距 120MHz带宽 OSD锁定功能	300nits超高亮度 2048x1536高分辨率 SuperClear超亮丽显像管技术 OSD锁定功能	16ms超快反应时间 280nits超高亮显示(最大值) 450:1高对比度(最大值) OSD/电源锁定功能	16ms超快反应时间 280nits超高亮度(最大值) 450:1高对比度(最大值) OSD/电源锁定功能	16ms超快反应速度 超薄机身、超细边框设计 可调式多向旋转屏幕 TCO 99认证 (银色和黑色两种颜色可供选择)	560nits超高亮度(最大值) PAL/NTSC电视制式 反交错及视频缩放处理 OSD/电源锁定功能	600:1超高对比度(最大值) 170度水平/垂直超宽视角 多媒体配置 OSD/电源锁定功能 PAL/NTSC 电视制式(NextVision 5提供) 3:2 Pull Down剧院影像技术(NextVision 5提供)
送时尚相框一个	送时尚相框一个+个性杯一个	送运动T恤一件+随身扣一个	送运动T恤一件+个性杯一个	送品味音箱一套	送浪漫对杯一套	送浪漫对杯一套









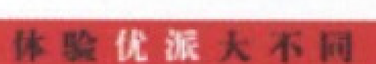








（所有单件礼品及奖品价值均不超过5000元）



品质大不同/超长平均使用寿命　性能大不同/超高亮度、超高对比　服务大不同/三年免费全保+24小时咨询热线

优派显示设备国际贸易(上海)有限公司　网址：www.viewsonic.com.cn　客户专线：800-820-3870
北京电话：010-65885301 传真：010-65884288 上海电话：021-62375252 传真：021-62375373 广州电话：020-38781858 传真：020-38781766









备注说明：1、赠品以实物为准，送完为止 2、赠品请于购买时向经销商索取，优派公司将不予事后补送 3、本活动仅限零售用户 4、本活动最终解释权归优派显示设备国际贸易(上海)有限公司所有
此型录所提及之产品及品牌，皆属原商标拥有者。凡价格、产品、规格如有变更，恕不另行通知。


再见，板凳
一切皆有可能

CONTENTS 目录

2003年第16期 总第153期

大众软件

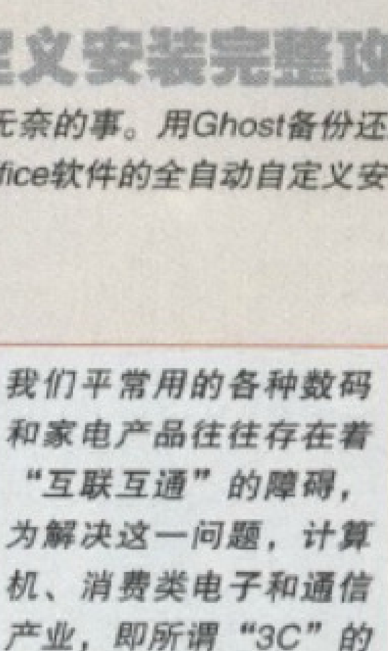
主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务）
总　编 高庆生
副总编 裘聿纲

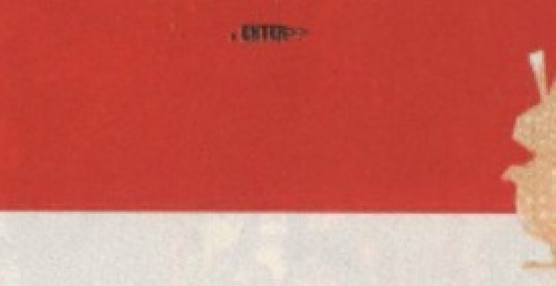
执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 汪军 谭湘源
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）霍虹 陈卓 李友斌
电　话 010-88118588-8000
传　真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 邹敬
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年08月16日
零售价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元







Dell Precision™ 360

专业图形设计师的最爱

Dell Precision™ 360工作站
标准配置价 人民币 **9,999**

它的创造力就是生产力

于一名三维动画师、计算机辅助工程师、或者视像编辑师来说，唯有工作站无与伦比的计算能和图形处理能力，才能彻底发挥你的灵感天。Dell Precision™ 360工作站，可轻松应对数内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地信息系统(GIS)、软件开发及财务分析等高端软。支持533MHz前端总线，采用英特尔®奔腾®4理器2.26GHz，完美的兼容性，可靠性和强劲可扩展超级性能，加上平易近人的价格，令它能够轻松出地帮你完成超级工作任务，造就自己的“梦工厂”。

平和液晶显示器需另加费用 产品图片仅供参考
告有效期8月1日－8月31日



Precision™ 360 工作站

- 支持533MHz前端系统总线
- 英特尔®奔腾®4处理器2.26GHz
- 256MB(2x128) Non-ECC DDR333 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 17英寸彩色显示器
- 64MB nVidia Quadro 4 280NVS显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器/集成16位声卡
- 集成千兆位网卡
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Logitech® Optical USB鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **9,999**
E-VALUE 配置代码：J620811



Precision™ 450 工作站

- 支持533MHz前端系统总线的英特尔®至强™处理器2.4GHz
- 512MB(2x256) PC2100 ECC Dual Channel DDR266 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 19英寸彩色显示器
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成16位声卡
- 64MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **14,988**
E-VALUE 配置代码：J620822



Precision™ 650 工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔®至强®处理器2.66GHz
- 1GB(4X256) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 36GB[1] U320 SCSI硬盘
- 19英寸彩色显示器
- 64MB ATI Fire GL E1显卡
- 48X/24X/48X CD-RW
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Microsoft® 智能鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **18,688**
E-VALUE 配置代码：J620828



Precision™ M60移动工作站

- 移动式英特尔®奔腾® M处理器1.3GHz-M
- 1GB(2X512) PC2100 DDR 266 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT(1920X1200)显示屏
- 128MB nVidia Quadro4 FX Go™ 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成3Com 10/100 以太网卡
- Intel® Pro/Wireless 2100 WLAN MiniPCL
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 集成IEEE 1394端口
- 集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **23,999**
E-VALUE 配置代码：J620827

北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加



免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册） 广告代码：8100116

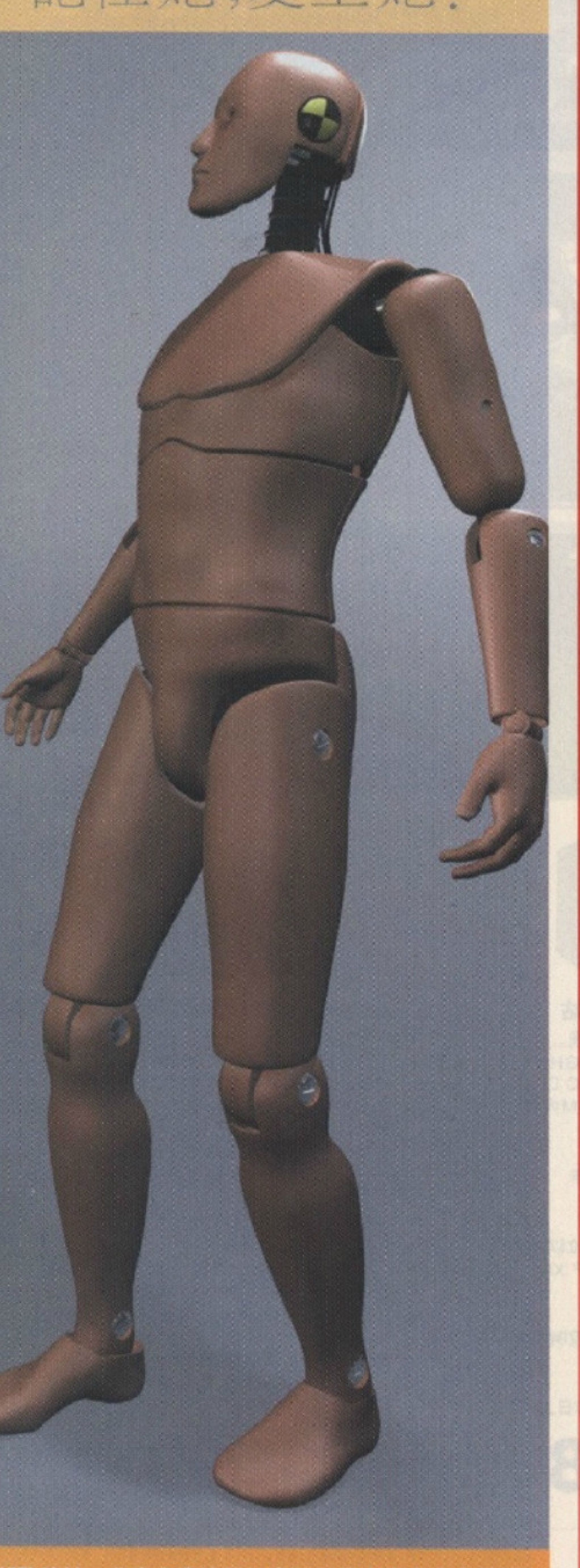
800-858-2018

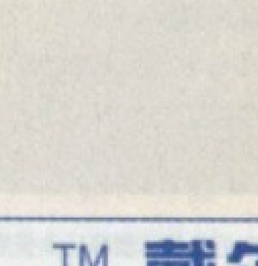
www.dell.com.cn

24小时上网订购享受更多优惠

DELL™ 戴尔™

Dell推荐企业使用Microsoft® Windows® XP Professional
戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows®操作系统，为了保证品质和服务，
请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览：www.microsoft.com/piracy/howtotell

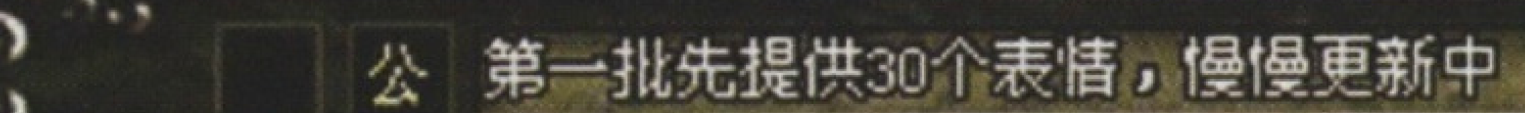






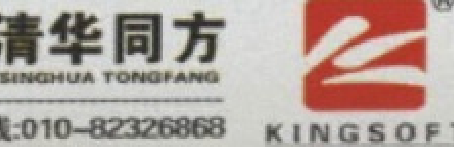


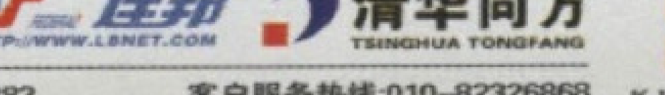
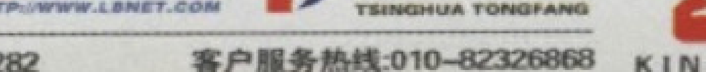


剑侠网络版官方网址：www.jxonline.net 请到卓越网JOYO.com订购

合作伙伴（排名不分先后）



地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.net 网络游戏客服热线:010-82318282 客户服务热线:010-82326868

编辑部报告

与其相濡以沫，不如相忘于江湖

大众软件八周年

walker@popsoft.com.cn
完成于2003年07月30日23时33分

抗日2 血战缅甸

- 中国原创抢滩模式的抗日游戏
- 制作规模更加宏大，游戏效果空前壮观
- 超震撼好莱坞大片级电影特效
- 九大二战经典武器尽数登场
- 超过60个任务关卡，让你日夜畅爽
- 3D战场真实多变并加入时间、天气、光影的变化
- 新角色、新游戏元素给你更血腥、更火爆的射击快感

该游戏是中国原创，抢滩模式的抗日游戏,笔者经验：在中国，抢滩登陆的游戏，玩家玩过。但在抢滩中痛快淋漓阻击日本鬼子的那种超爽感觉，我想绝大部分玩家还未曾体验过！好，这就是亿派献给玩家的大礼！

该游戏定格在1944年。中国军队在整个抗日战争中唯一一次出国作战并在武器上超过日军的战役，就在缅甸的热带丛林里展开。你，一名中国突击队军人，在一望无际的丛林中搜索前进，不慎独陷日寇的层层包围。此时，我军主力尚在100里之外，敌人却如潮水般涌上前来。总部给你的命令是死守阵地，现在，你成了一名真正的英雄，一人对抗成千上万的凶恶敌顽。但是你并不孤单，你拥有精良的武器，包括M1911式自动手枪、性能卓越的Thompson冲锋枪、点面俱到的迫击炮，还有坦克杀手－巴祖卡火箭筒……当日军的坦克和装甲车大摇大摆地开过来时，用你的巴祖卡把敌人的乌龟壳轰上天吧！

武装到牙齿的你，还有一件令你惊喜的终极武器--航空凝固汽油弹！想想好莱坞大片中燃烧弹的壮观场面吧，在本游戏中，你可以随时体验把敌人投掷到残忍火海中的快感。对日军，无需任何怜悯，只要你呼叫空军，盟军的P38式战斗机就会随叫随到，在敌人阵地上绽放只有在电影中才能看到的火焰的海洋。

在超过60多个的丰富的任务中，你会遭遇日寇越来越疯狂的进攻，尽情地发泄你的火力，消灭敌人，等你的胜利消息，士兵！

初步确定，这款游戏将于暑期在国内上市，敬请广大玩家关注最新消息！

惊喜价 48元

MSI Mainboard

微星网络商城即将开张，届时敬请光临 www.microstar.com.c

Springdale S风暴来临

开启"X档案"，赢取微星大奖

详情请参看微星中文网站及各大专业网站 www.microstar.com

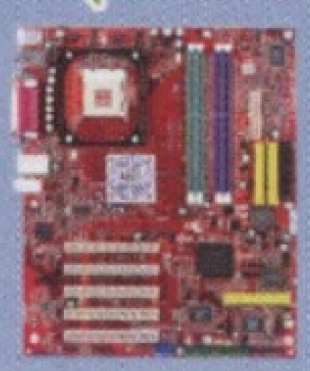
犹如童话中的飞天魔帚带您体验更快更自由的感觉

875P Neo-FIS2R



- 采用Intel® 875P芯片组，搭配ICH5R南桥芯片
- 支持FSB 800MHz / 533MHz
- 支持双通道DDR400内存(在800外频CPU下支持)
- 支援PAT(Performance Acceleration Technology)超频功能
- 支持内存ECC功能
- 支持超线程HT(Hyper Threading)技术
- AGP 8X、USB 2.0、千兆网卡、1394接口
- 支持串行ATA,内建了2组Raid
- 数字立体5.1声道音效

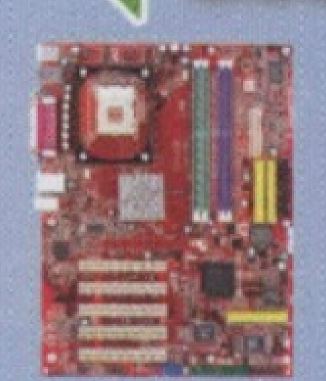
865PE Neo2-FIS2R/-S



(此图片为865PE Neo2-FIS2R，仅供参考)

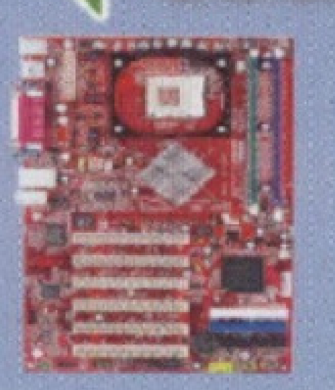
- 采用Intel® 865PE芯片组，865PE Neo2-FIS2R搭配ICH5R/865PE Neo2-S搭配ICH5 南桥芯片
- 支持FSB 800MHz / 533MHz
- 支持双通道DDR400内存(在800外频CPU下支持)
- 支持超线程HT(Hyper Threading)技术
- AGP 8X、USB 2.0、串行ATA
- 数字立体5.1声道音效
- 865PE Neo2-FIS2R内建2组Raid、千兆网卡、1394

865G Neo2-S



- 采用Intel® 865G芯片组，搭配ICH5南桥芯片
- 支持FSB 800MHz / 533MHz
- 支持双通道DDR400内存(在800外频CPU下支持)
- 支持超线程HT(Hyper Threading)技术
- 整合高性能3D图形处理芯片
- 支持串行ATA
- AGP 8X、USB 2.0

865P Neo



- 采用Intel® 865P芯片组，搭配ICH4南桥芯片
- 支持Intel Pentium4处理器3.06MHz或者更高
- 支持FSB 533MHz
- 支持双通道DDR333
- 支持超线程HT(Hyper Threading)技术
- AGP 8X、USB 2.0

(以上产品图片仅供参考，购买时请以实物



MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL *Link to the Future*

上海 021-52402018 深圳 0755-3991235 成都 028-8523
北京 010-82511688 沈阳 024-23967777 南京 025-3607

图片选自几米作品《地下铁》Licensed by arrangement with Jimmy S.P.A. Co.,Lt

信息速递

■本刊记者 Lee



Linux：曙光已经出现

■本刊记者 寂静的冰河



Linux在国内的发展一直是IT业界关注的热点。北京市政府在2001年度采购中选择了Linux系统，使得Linux在行业和个人用户中的广泛应用有了坚实的基础。业内人士透露：5年内Linux人才的需求将会超过120万人，而目前国内熟练的Linux开发人员只有大约3000人。巨大的落差既造成了困难，也造成了机遇。北京市科委早已开展了Linux的"扬帆"、"启航"教育培训工程。7月17日，北京市软件产业促进协会又与香港即时科研集团合作，计划推广"1+1+1"工程。具体说就是：3年内，培养10 000名Linux用户、1000名Linux技术人员和100名Linux教师，以专业化、规范化的Linux人才培养标准，带动规模化的输出渠道。这个工程将极大缓解Linux人才的紧缺现象，并加快Linux人才的培养。在新闻发布会上，由软件促进协会与即时科研集团合作成立的培训学校，分别与IBM、中软、红旗、金山、铭泰等企业签订了合作协议，将共同培养实用的Linux人才。会后本刊专访了即时科研集团的市场总监李新科先生。

大众软件：为何双方合作培训的内容主要针对Linux方向？

李新科：首先这是北京方面的客观需求。自北京市政府选择了Linux之后，相关人才就出现大量缺口，而企业对Linux关注度的提高，使得普通消费者对系统学习Linux软件的热情也更加高涨。北京市软件产业促进中心为了推进产业发展，满足市场需要，在考察了国内外众多的Linux企业之后，选定了我们。即时科研在香港是知名的Linux科研企业，在大陆的主要业务就是Linux技术培训，这方面是有自己的优势的。

大众软件：发布会上即时科研提出了毕业人才100%就业的保证，凭什么能作出这样的保证？

李新科：首先说明我们的毕业要求很严格，淘汰率不低，能通过培训的都是人才。其次，我们首期的培训也是北京市科委"扬帆"、"启航"工程的一部分，有一部分人员就是定向培养的。加上我们与各个企业的合作，他们的实际需求也是不可忽视的。事实上，这10 000多人的培训不仅仅是满足目前的暂时需要，即时科研与北京软件产业促进中心的计划是今后将开展更大的教育培训活动，因此这些人中很多将被作为火种，被我们自身消化。单即时软件自由教育联盟的需求就有220多人。我们始终认为，掌握了真才实学的人，一定能找到自己满意的位置。

江民宣称策动杀毒软件二次革命



近日，江民科技在北京隆重召开主题为"十年辉煌，历久弥香，杀毒软件二次革命"的新闻发布会，在回顾进入安全软件市场10周年的同时，宣布推出新品江民杀毒软件KV2004，并宣称要策动反病毒软件二次革命（技术革命、销售模式革命）。会上江民科技创始人王江民回忆了安全软件10年来的风波，并就产业的未来发展趋势作出了判断；江民科技的总工程师对新品KV2004的性能特点作了演示讲解。

英特尔数字创意大赛落幕

以"创意精彩，英特尔数字'芯'世代"为主题的"2002-2003年度英特尔数字创意大赛"颁奖典礼近期在北京团结湖畔举行。来自不同行业的专业人士、设计师、数字制作爱好者、学生、媒体、英特尔公司及其他赞助伙伴的嘉宾参加了颁奖典礼。英特尔中国区市场总监庄海鸥先生和其他协办公司——佳能、联想、清华同方以及TCL的嘉宾们为此次大赛的获奖者颁奖。庄先生在颁奖典礼上说："英特尔公司始终秉承创新这一宗旨，不断推出新技术、新理念和领先行业的新产品。我们希望通过每年一次的英特尔数字创意大赛，将全新的数字生活带给中国家庭，使大家都能受惠于此。"

熊猫不再沉默

熊猫软件在京召开名为"熊猫不再沉默"的新闻发布会，该公司总经理何支涛在会上宣布，以7月2日熊猫硬件防毒墙发布和7月22日的铂金7.0发布为标志，熊猫的在华发展战略转向"高端为王"，主打国内高端硬件防毒墙和高端单机杀毒软件，直接切入高利润产品层面。另据熊猫软件市场部经理汪峰介绍："目前国内防火墙年度销售台数达到20 000台/年，按照2台防火墙配置1台防毒墙的标准配置，国内防毒墙市场的年度需求量高达10 000台/年，这是一个销售潜力高达6～8亿的市场，其规模甚至会超过企业级与单机版杀毒软件市场总和。"

Discreet与Hope战略合作签约

日前，Discreet和Hope公司在北京新世纪饭店举行战略合作签约新闻发布会，Hope将正式成为discreet公司主流DTV产品：combustion、plasma、cleaner的中国区代理商。Discreet公司是设计和数字内容创作软件公司Autodesk的子公司，目前其产品主要涉及后期制作、广播电视、游戏动画开发以及Web内容制作等领域。Hope公司是一家在软件开发、图书及电子出版物、网络工程、系统集成等领域具有雄厚实力的行业知名企业。

全国中小学网上夏令营

经教育部批准，由教育部基础教育司指导，中央电化教育馆和教育部基础教育课程教材发展中心联合主办，东

信息速递

方社区服务中心有限公司具体承办的“2003年度全国中小学网上夏令营”，将于今年8月1日至9月30日在全国范围通过网络方式举行。全国广大中小学师生将可通过登录“国家基础教育资源网（www.cbern.gov.cn）”和“东方网上家园（www.2003.com.cn）”开设的专栏，参加此活动。该活动设置了展示类项目、参与类项目和竞赛类项目。对于符合中小学教育教学需要、制作优秀的参赛作品，组委会将给予奖励。

新泰主板抢摊中国

近日，主要参与欧美高端市场的新泰（SYNTAX）在上海投资成立精邦电子科技有限公司，并同期推出6款主板。今年初新泰已开始为国内市场的开拓计划提前作准备，在北京、深圳、上海、武汉等都设立了芯片级维修工厂及售后服务队伍，并在此次新上市的产品中，首次带来了新泰独创的用于高端主板的电子安全气囊技术——ElecBAG。新泰表示希望自己的加入能使中国用户获得更多国际化的服务。

维硕庆贺创建3周年促销

国内显卡产品供应商维硕为了庆祝维硕显卡品牌创建3周年，特举行“惊喜三重奏”的大型促销活动。从即日起，维硕大幅降低RADEON 9000的价格，维硕RADEON 9000标准版报价398元，豪华版446元。

爱普生发布全新数码影像一拍直印解决方案



近日，在北京嘉里中心饭店，爱普生在题为“融情色彩 印照生活”的发布会上展示了全新的数码影像“一拍直印解决方案”。爱普生此套解决方案包含PhotoPC L-300数码相机、Stylus Photo 830U喷墨打印机、PGPP高质量光泽照片纸和PIF“魔”板四大部分。爱普生本次为用户提供了真正既操作简单，又充满乐趣的全套数码影像家庭解决方案。运用该方案从拍摄到输出可以瞬间实现，而且操作简单，完全脱离电脑。

方正科技发布入侵检测系统新品

方正科技软件继发布标准版、专业版、企业版和Giga版之后，近日又推出一款新品：IA64版，这也是国内第一款支持安腾Ⅱ的入侵检测系统，该系统针对安腾Ⅱ服务器的体系结构从软件系统架构上进行调整，并且针对安腾Ⅱ处理器进行了指令级的优化，以充分发挥该服务器的处理能力。

美齐携手慧海科技力拓华南市场

日前，美齐科技宣布与广州慧海科技达成合作协议，合力拓展华南区市场。这也是美齐继上周与北京鑫科思特签订合作之后，在北京、广州、上海三大城市又一次渠道上的重拳出击。慧海加盟连锁组织主要从事电脑配件、电脑周边外设的零售及批发，财务软件、大型网络工程、投影仪等业务。美齐品牌涉及的产品类别包括纯平显示器、液晶显示器、投影仪、手写屏、PDP等产品。

佳杰科技IBM笔记本热卖赠送刮刮卡

为了回馈广大IBM笔记本电脑用户的支持，佳杰科技近日举行“买IBM J3C，轻轻一刮，奖品拿回家”的促销热卖活动。在全国各大卖场、IBM体验中心，最终用户购买IBM R40 J3C、J4C、I1C笔记本，每台送刮刮卡1张，百分百中奖。奖品丰厚：特等奖为价值人民币3280元的PALM TT系列掌上电脑，一等奖为价值人民币1680元的PALM M500系列掌上电脑。

优派暑期促销开演

7月9日至8月31日，优派（Viewsonic）展开名为“谁赢得了亚瑟王的心”的大型暑期促销活动。同时，优派网站(www.viewsonic.com.cn/yase/)进行精彩的网上互动活动。只要您参与“真爱续写”、“谁是主角”和“心情日记”等多个趣味十足的活动，就有机会获得多款优派LCD/CRT显示器以及优派Pocket PC甚至千元现金大奖。



视点

3721总裁周鸿祎谈“中文邮”

■本刊记者 野花



近日，3721公司在北京宣布推出新产品——“中文邮”。自2003年7月16日开始，用户可以通过3721网站注册自己的中文邮件地址。这是3721公司继推出“网络实名”中文网络服务后，又一款秉承中文上网理念的网络产品。3721公司总裁周鸿祎在接受本刊记者的专访时谈到：“3721承诺，网民使用中文邮服务和使用网络实名一样，将永远是免费的，我们只会对企业级用户进行收费。”当记者问到注册“中文邮”的名称是否为永久性注册时，他说：“是的，中文邮是用户永久的网上标识，它有些类似于网站的域名。我们也会通过技术实现对具有恶意和敏感字眼的注册名称进行甄别。中文邮可以修改邮箱的指向，当用户邮件地址变化时，可将中文邮指向新的E-mail地址，这样就可避免邮箱变化而错过的一些重要信件和联系。到目前为止，3721中文邮是唯一的全中文电子邮件地址服务。不难预见，随着用户群的不断扩大及功能的逐渐完善，3721所倡导的中文上网这一理念，会得到越来越多网民的支持和认可。”

访谈

体验无限互联

■本刊记者 司马平安



英特尔中国区合作市场部经理骆修豪先生这样告诉记者："如果你已开始接触无线联网，那么你很快就将忘记那些纵横交织的网线。"根据英特尔的研究报告指出，在笔记本电脑的重复购买者中，80%想要无线局域网络（WLAN）功能，而70%则希望未来可以脱离电源线，尽可能多地使用电池模式运作。IDC也宣称，到2006年，80%的笔记本电脑会具备无线局域网络功能。

也许正因为如此，近几日，在北京的嘉里中心、中粮广场、亮马河大厦等高档商务区里，一间间贴着"VC的诱惑——无线安全新体验"的小屋成为人们关注的新焦点。这是由英特尔、IBM和金山公司联合举办的一次体验活动。在活动期间，人们感受到了无线上网的方便与魅力。本刊记者在第一时间对主办此活动的三方负责人进行了专访，在座的除骆修豪先生外，还包括金山公司副总裁王峰先生及IBM个人电脑事业部中国区副总经理仪晓辉先生。

大众软件： *此次活动的一个中心是有关无线上网的安全性，那么此方面对于无线的发展有什么样的意义？*

骆修豪： 在有线的网络中，我们已有了不少防毒、防黑的办法，大家都觉得网络世界是很安全的。但是无线网络不同，因为当你拿着支持802.11b的电脑走入无线局域网中时，你的电脑就可以接驳网络了。上网的过程被简化了，而人们也会很自然地产生这样一种担心，即我所走入的网络是否是安全的。因此，让人们减少对于此方面的顾虑，是无线网络可发展的关键之一。

仪晓辉： 从安全性来讲，从局域网到广域网复杂程度不一样。对于从有线到无线，它的难度或者安全性的复杂程度肯定会更大些，因为你想在有线的情况下，大家极端的做法是把线断了就不会有安全性的问题。但是对于无线来说就不是那么回事了，你只要上了网，随时随地可以被别人接触到，所以安全性的复杂性和服务更加艰巨。第一你得考虑信号，第二考虑内容本身，第三考虑机器本身，这几个层次都要防护。

王峰： 隐患会越来越大，所以事实上厂商要做的工作的确还非常多。金山这边，目前有像金山网镖、金山毒霸这样的产品在提供个人终端方面的防护，未来还有很多包括运营设备的一系列防护，我们已对准了这个领域，所以这次金山、英特尔、IBM一起合作，其实也是安全工作的刚刚开始。

大众软件： *那么三家公司的合作是如何展开的？*

王峰： 我们做的工作主要在应用层，考虑怎么防护无线和早期传统的Internet的链接方式。假如我的笔记本从办公楼里拿出来的时候，没有把共享目录关闭，拿出去以后可能处在其他WLAN当中，因此我们的软件能在运用的时候产生报警和提醒。另外，无线网络给了病毒、黑客一个新机会，而我们要做的就是把防黑的软件在无线上优化得更好，让他们的机会变成0。

仪晓辉： 我们会一起推动无线业务，让它更加完善，更好地服务于客户，我相信这是每个厂商都愿意去做的事情。如果将来我们所做的对整个无线的应用，整个安全的防范能够起到很大的作用，那么我们为什么不一如既往地合作下去，投入下去呢？

骆修豪： 在开发方面，英特尔与IBM、金山保持着相当紧密的合作。我可以说在迅驰之上，他们的产品得到的优化是最直接的。



图片新闻

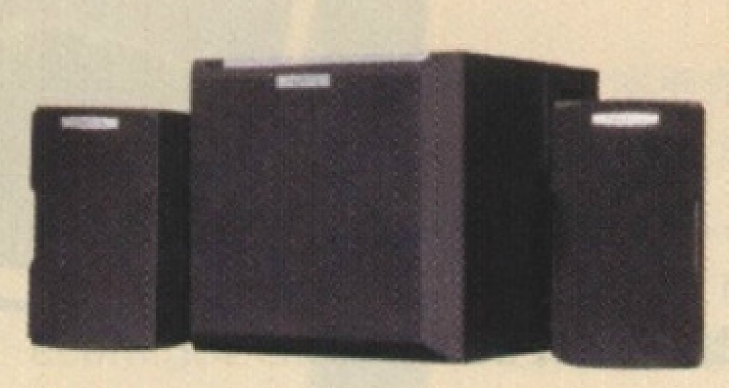


瑞星公司突然宣布：在未来100天时间内，软件建议零售价下调30元，限量发售30万套附带35元赠品的瑞星2003版超值套装软件（含瑞星个人防火墙），用以支持国内软件市场尽快恢复元气。

产品快报

■本刊记者 Lee

声迈X400上市



“漫步者”品牌的所有者北京爱德发公司最近推出了其第二品牌“声迈（XEMAL）”。声迈第一系列共7款多媒体音箱，先期上市的将有X100、X200、X300、X400四款2.1式产品。声迈品牌，将以低音音效为第一诉求点，旗帜鲜明地定位于电脑游戏，同时在价格上拉拢中低端用户，以应付越来越激烈的市场价格战。

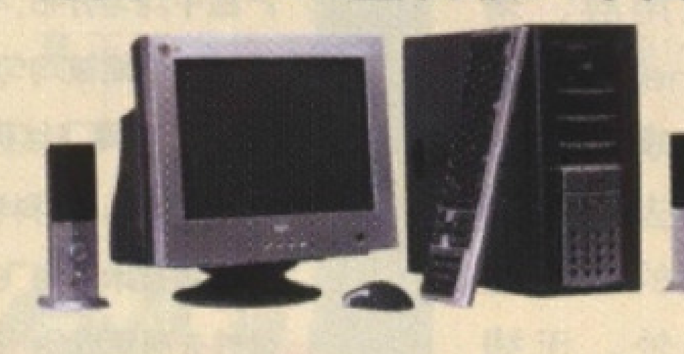
微星科技（MSI）推出VIA KT600芯片组主板KT6 Delta

该主板采用VIA KT600芯片组及VT8237南桥芯片，支持新一代AMD Athlon XP处理器；搭配3组DDR内存插槽，最多可支持3GB DDR400/333/266内存。此外，主板上设计有专为Athlon XP处理器的过热保护电路，可支持处理器温度侦测及过热保护功能。KT6 Delta系列主板也提供10/100千兆网卡，Serial ATA，IEEE 1394（选购配件）及IDE RAID功能；具备“智能芯”CoreCell技术，可自动侦测计算机系统内的最佳环境参数。通过对风扇转速与电源回路频率的控制，计算机系统内部将可达到恒温冷静的最佳状态，以增强计算机的超频效能、稳定性与耐用性。

升技BH7中国玩家尊容版上市

作为第一款可超频支持Intel 800MHz FSB P4 CPU和DDR400内存的I845PE主板——升技BH7打破了芯片组规格对主板性能的限制，将FSB提高至800MHz。为了感谢中国本土超频玩家的支持，升技特别针对中国大陆的玩家推出了“BH7中国玩家尊荣版”。该产品是由升技超频专家为超频者专门设计的，不仅超频性能更强劲，而且全新设计了包装，通过传统的写意中国山水画画面来表现出其中国特色。现在购买升技“BH7中国玩家尊荣版”，赠送“霹雳瞌睡熊”电话机，加15元还送CoolerMaster散热风扇。

德国TARGA整机驶入中国



日前，德国公司Actebis携手广源行与康大集团，共同将德国第二大电脑品牌——“TARGA德亚”引入中国市场，首度与消费者见面的将是凯撒、莱茵、黑贝3个系列共计9款型号的品牌电脑。TARGA销售的PC产品包括服务器、个人电脑、笔记本电脑、显示器等。伴随TARGA品牌机产品的推出，Actebis已开始与广源行和康大集团着手品牌专卖店、零售店以及网络销售等多方向的渠道建设，并在北京代表处成立了TARGA Call Center，开通800全国免费热线电话，保证为终端用户提供更多方便与综合服务。

QDI K7主板家族添新贵

QDI此次推出KD7X/600和K7V600两款主板，采用KT600芯片组（KD7X/600南桥采用VIA VT8235）；支持333/400MHz前端总线，Athlon/Athlon XP/Duron微处理器；提供3个DIMM插槽，最大存储量可达3GB。在扩展槽方面，KD7X/600提供1个AGP 8×插槽、6个PCI插槽、1个CNR插槽、6个USB 2.0口以及两组ATA133插槽，同时具有板载6声道音效。K7V600采用KT600+VT8237芯片组；扩展槽方面提供5个PCI插槽、8个USB 2.0口以及一组ATA133插槽和一组可支持raid磁盘阵列的Serial ATA插槽，同时还提供2个IEEE 1394口及板载6声道音效和板载10/100Mbps LAN。两款主板还含有QDI特有的CPU三重保护及实用Easy技术。

UNIKA火旋风Power 9618上市

UNIKA双敏电子，最近推出一款火旋风系列显卡——火旋风Power 9618。该显卡基于ATI RADEON 9600图形核心，全面支持DirectX 9.0，显存为128MB 128bit的三星3.6ns高速DDR颗粒；具备VGA、DVI和TV-OUT接口，支持流媒体视频显示优化处理，同时支持AGP 8×接口。如果选择UNIKA双敏电子的UC18DN或磐正的EP－4PDAI、EP－4PDA2+等产品与之搭配，不仅能发挥出它的全部功能，还能得到套装优惠。

金山毒霸病毒预告

8月16日：宏病毒（Concept）将会发作。在任何月份的16日，该病毒会删除window上的C:\deleteme目录。第一次感染文件时会出现下面的信息框：“－Microsoft Word X Uh Ohhh. NORMAL.DOT just got infected.OK。”当打开或关闭文档时传播该病毒。危害程度：高。

8月份随机：黑客程序（Trojan.fantast16.36928）将会发作。它是一个木马程序，用来窃取用户的各种密码。具有文本文件的图标，用户不小心点击时就会自动进入windows目录，名字为serser.exe；同时修改system.ini文件，将“shell=Explorer.exe”改为“shell=Explorer.exe serser.exe”。以后随系统启动时运行。该病毒发作时，有些应用程序会无法运行。危害程度：高。

8月31日：蠕虫病毒（W32.Chainsaw.Worm）将会发作。这是一个网络蠕虫，通过共享磁盘传播。病毒文件具有隐藏属性。第一次运行时，它会关闭ZoneAlarm防火墙，并在alt.horror新闻组上张贴邮件。它自带了一个计数器，在指定时间激活后，会创建一个木马。该木马会用一段文本覆盖硬盘上的文件。该病毒会对随机IP进行DoS攻击，同时造成系统不稳定。此病毒主要通过共享网络的途径传播。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

产品快报

美齐JT166KP液晶显示器新品上市

美齐JT166KP是一款面向家庭娱乐、教育、上网、游戏的中高端液晶显示器产品。美齐承诺，JT166KP采用了业界最高规格的A+级面板，全屏无一个亮点，如果消费者在质量保证期间发现有亮点，可立即换新。它的屏幕可作上下、左右、前后等6个方位的旋转，可以轻松调节到最佳的显示位置。该显示器采用超细边框设计，亮度为260nits，对比度为450:1。

阿斯玛特FX5900上市



顶神科技近日正式在大陆市场推出了全新的“阿斯玛特”FX5900高端显卡。该产品采用GeForceFX 5900绘图芯片，256MB、256bit的显存规格；内建当今最快的400MHz RAMDAC，支援QXGA显示模式；硬件支持DirectX 9.0及OpenGL 1.4；配合intel lisample反锯齿技术（HCT），电视输出分辨率高达1024×768，DVI输出分辨率高达1600×1200。市场报价：3999元。

Acer发布Veriton 7600G台式机

近日，Acer推出基于Intel 865G芯片组的商用机——Acer Veriton 7600G。该机采用含HT技术的Intel Pentium 4处理器，具有AGP 8× GeForce4 MX440或者内建VGA显卡配合Intel DVMT 2.0显示功能，最大可达64MB以及Intel 865G芯片组提供最大可扩充至4GB的DDR 400MHz SDRAM；具备800MHz的前端总线和USB 2.0接口。该机可利用安全锁及入侵警



示功能来防止窃取资料，USB-Lock软件可避免资料被下载到USB外接式存储设备；单键操作系统恢复功能（One-Button Recovery），可将系统恢复到出厂时的设定值。

华硕公司发布两款外置COMBO产品

近期，华硕公司发布了两款外置COMBO产品：SCB-2408-D、SCB-1608-U。SCB-2408-D支持24倍速CD-R写入、12倍速CD-RW复写、24倍速CD-ROM读取、8倍速DVD-ROM读取，搭载USB 2.0和IEEE 1394双接口；SCB-1608-U支持16倍速CD-R写入、10倍速CD-RW复写、24倍速CD-ROM读取、8倍速DVD-ROM读取，与前者的区别在于它只支持USB 2.0单一接口。两款机器重量都是250克、厚度1.6公分，除支持微软操作系统外还兼容苹果机Mac OS操作系统，更进一步拓展了消费者的使用领域。

信利推出MP381播放器

信利公司近期推出了一款多功能，集语音学习与音乐播放为一体的多功能MP3播放器——MP381。它是原先MP380的升级产品，在原有机型的功能之上，首次推出了浏览电子书的功能；支持简体中文、繁体中文、英文、韩文和日文5种不同的语言文字。并具备高、中、低3种调频等级选择，支持FM内录、外录（内设麦克风）、外接音频录音（line in）等高质量录音功能。

豪杰立体影院2003上市



近日，北京世纪豪杰公司发布最新产品：豪杰立体影院2003。该产品采用豪杰独创的“影像立体显示技术”，结合3D液晶眼镜，可以实现普通DVD、VCD、RM、AVI等片源的三维立体电影效果。该产品支持各种格式的播放，包括RM9格式；采用的技术使播放普通电影也能实现立体效果；对NVIDIA系列显卡支持良好，支持最新的GeForce4系列和GeForceFX系列。该产品还为用户提供了立体电影制作、立体图片显示等工具。市场参考价：标准版198元/豪华版298元。

惠普发布Officejet4110

近日，惠普公司在以SOHO概念闻名京城的建外SOHO内举办了一次别开生面的新产品发布会，正式推出集打印、复印、扫描、传真于一体的彩色办公一体机——HP Officejet4110。在打印功能方面，它可实现高达12页的黑白和10页的彩色输出速度，提供600×600dpi的黑白输出分辨率和4800dpi的最佳彩色输出分辨率。此外，惠普第三代“富丽图”色彩分层技术，使该产品在照片打印时不仅可以实现无颗粒照片效果，还保证了图像的真实还原。在传真方面，它配置了33.6 kbps的调制解调器，可实现脱机独立传真，速度达6秒/页，具有65页的传真记忆功能。在扫描方面，它采用馈纸式扫描，图像解析度达600×1200dpi。市场参考价：1499元。

全国软件零售排行榜（2003年07月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星2003标准版（送七彩包）	1	《传奇3》客户端
2	金山毒霸V	2	魔兽争霸Ⅲ
3	KV江民杀毒王2003	3	樱花大战3
4	NortonInternetSecurity 2003	4	反恐精英
5	Norton Antivirus 2003	5	少年行Ⅱ
6	Windows优化大师2003	6	三国群英传Ⅳ
7	超级兔子魔法设置2003优化王	7	圣者无敌月费卡
8	金山快译2003	8	帝国时代之赛尔特之王
9	豪杰超级解霸5年珍藏版	9	疯狂对对碰
10	金山网镖V	10	浴血战场

综合类

1	Freehand资源大全	6	Oracle数据库教程
2	数据库基础知识	7	开天辟地3
3	Access数据库教程	8	MYSQL数据库教程
4	Illustrator资源大全	9	CorelDraw资源大全
5	SQL Server数据库教程	10	PageMaker资源大全

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。



厂商： 宏碁集团（Acer）
上市： 2003年7月
售价： 13900元
附件： 无线鼠标/键盘、WinXP家庭版安装/恢复盘3张、诺顿杀毒软件、遥控器（含6枚电池）、FM接收线/S-Video线/音频线等、说明书及保修卡
推荐： 时尚潮流一族、白领、高端家庭用户
咨询电话： 010-68472323

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

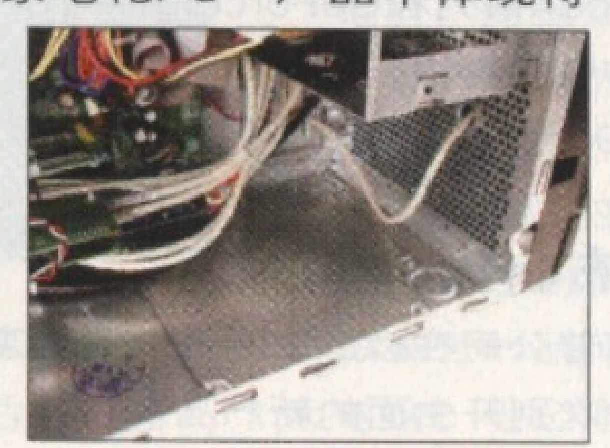
家电化PC的杰作——Acer Aspire Ⅲ全力挑战传统家电


台式音响?

一些内在的、原始的精神动力，例如奥运口号——“更快、更高、更强”，看似和电脑无关，却一直伴随PC的发展。在发展的道路上，我们一直寻求量变与质变，而同时也见证、推动、享受着这种变化。

第3代Acer Aspire家用电脑呈现给我们的，正是这种量变与质变的混和体：你很难把它描述为一台简单的电脑——其功能涵盖了电视、音响、家庭影院等传统家电的范围；同时我们也不太愿意将它升华到另一个高度——它还是基于传统的PC架构。

“PC家电化”的涵义相当广泛，既包含家居化、多功能的设计思路，也意味着对易用性、人性化有了更高要求；家电化的PC无论外观、配置、软件、人机界面、服务等都与传统PC有较大差异。勿庸置疑，硬件的快速发展和Windows XP操作系统的诞生，客观上推动了PC的家电化进程，这一点在最新的“家电化PC”产品中体现得非常明显，Aspire Ⅲ正是这样一款产品。


出色的制作工艺和良好的散热设计是优良品质的保证。

此次Acer发布的Aspire Ⅲ包括中档的RC500和高档的RC900型。我们这次抢先拿到了其中的高档型号RC900，其售价近14000元，据介绍，该机型的全球预订数量已超过4万台，销售状况似乎并没有受高昂价格的影响，相信Acer这一定价是基于对其产品的充分信心。较高的售价从一个方面折射出Aspire Ⅲ的定位：都市白领，一个拥有较高消费能力、追求时尚、讲究品味的人群，从实用角度考虑，普遍“蜗居”的他们也对这种高集成度、多功能的电脑更感兴趣。

Aspire RC900的机箱工艺一流，金属挡板后有质地优良的塑料材料作为外壳。在外观设计上，Aspire Ⅲ力求时尚、富于现代感，许多细微之处也显得很贴心，放置遥控器的凹槽、方便装卸的机箱扣，乃至后面会提到的输出接口，都反映出Acer在这款产品身上投入的研发力量。主机、键盘鼠标、音箱及液晶显示器拥有统一的银灰色风格，显得气度不凡。


手感上佳的无线键盘、鼠标。

安装Aspire RC900是相当轻松愉快的工作，其鼠标键盘都采用无线设计，且接收范围覆盖360°全方位。想像一下躺在床上操控游戏的感觉，不禁让人对那种慵懒的生活方式产生了希冀。


显示器后部设计巧妙的线夹，可较从容地整理走线。

Aspire RC900在配件方面颇为用心，它配备的AL1721 LCD（17″）是一款具备16ms低延时响应，140°水平/垂直视角，支持D-sub/DVI输入……的中高档产品，在其清爽的边框底部还藏着内置扬声器。

RC900配备了电视卡、7合1读卡器（CF Ⅰ/Ⅱ、SM/xD、MMC/SD、MS）、DVD-ROM、CD-RW……再加上量身订做的软件，使它拥有Video、TV、Picture、Music、FM Radio和PC这6种操作模式。它是如此接近普通的家用电器，又具有非同一般的集成度，难能可贵的是，其绝大多数操作不必动用鼠标键盘，用遥控器就能很好地完成。与上面6种不同模式相对应，用这个被称之为“立寻遥控器”上的按键能组合出不同的操作方式，Acer特意为遥控器制作了详尽的操作手册，大大方便了用户。


显示器下方的扬声器，中间部分是控制键。



"立寻遥控器"上按键很多，不同区域分管不同的功能，甚至可用遥控器开机，颇有家电的感觉。

RC900预装了两个操作系统，一个普通的WinXP家庭版和一个独立的特别版WinXP（位于隐藏分区中），除PC模式外的5种操作模式都基于后者，开机时可用机箱顶部的旋钮或遥控器选择进入不同模式。正常运行系统时，用遥控器选择对应模式，RC900会将正常的PC模式休眠，然后启动特别版WinXP，随后的操作和使用就像用傻瓜相机一样轻松简单：

Video模式：用于观赏光驱、硬盘甚至闪盘里的影片，数字音频输出可外接AC-3/DTS解码器，享受家庭影院的震撼。

Video模式操作界面，可选择不同存储器中的影片，注意右上角的电影胶片和爆米花图标。

TV、FM Radio模式：利用内置的丽台TV2000XP电视卡，不仅可观赏、录制电视节目，还能收听FM调频立体声广播，这一切都可通过遥控器操作，与平时使用电视、收音机没有什么区别。

Music、Picture模式：听音乐看照片不再麻烦，戴上耳机，躺在沙发上享受天籁吧，从数码相机中取下存储卡，插入前面板上的读卡器，就可浏览温馨的全家福……

注：影音、图像浏览等功能都基于特定的文件夹，在说明文档中有介绍，只有把文件放置在相应文件夹才能完成操作。

RC900的接口异常丰富：网卡、4个USB 2.0接口、光纤/同轴输出、56k Modem、大/小口的IEEE 1394各1个，能想到的基本上都已配置齐全，而且它并未舍弃软驱。这些大大小小的接口都放置在前置面板及机箱背面。

Aspire RC900的主要配置包括：P4 2.8GHz（800MHz FSB，支持超线程技术）、512MB DDR400、GeForce4 MX440-8X（64MB）、80GB酷鱼硬盘（7200r/m）、16×DVD-ROM、CD-RW、10/100Mbps网卡。很有意思的是，在我国台湾省销售的Aspire RC900机型的配置要比内地的低，可看出不同市场对产品理解上的差异。



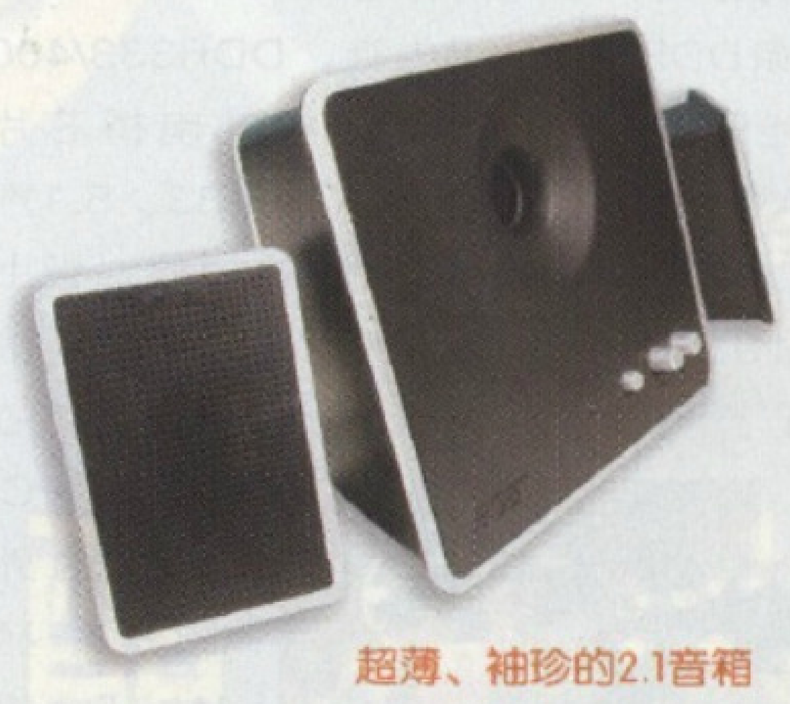


前面板接口，带有可上下滑动的防尘挡板。

我们测试时打开了板载音效，RC900在反映商业软件（Business Winstone 2001）和内容创作（Content Creation Winstone 2002）的项目中成绩分别为56.8分和37.6分，3DMark2001SE默认测试得分为4921，而Quake Ⅲ在1024×768（高画质）下成绩为109fps。它的显卡上只有散热片，能降低噪声，为适应散热环境，频率（核心/显存为250/400MHz）也低于标准的MX440-8X，因此相对于其比较抢眼的整机性能表现，RC900的3D得分比较普通，但也足以满足一般3D应用。

RC900配备的2.1音箱音质虽然不很突出，但低音单元的设计很独特，超薄箱体使它即便被放在桌面也不会显得拥挤，且能起到一定装饰作用。开机的瞬间散热系统会全力工作（噪声较大）以防止过热，而进入操作系统后风扇会自动降速，工作时噪声非常小，也很稳定。

试用这款产品时，我们也发现了一些小问题：遥控器放置在机身顶部的小槽后拿取不甚方便；光驱托盘需要用手推方式入仓（有些像苹果电脑），感觉有些不够"保险"；无线鼠标长时间不用后，再次移动时会有延时等，希望厂商能在后继产品中有所改进。



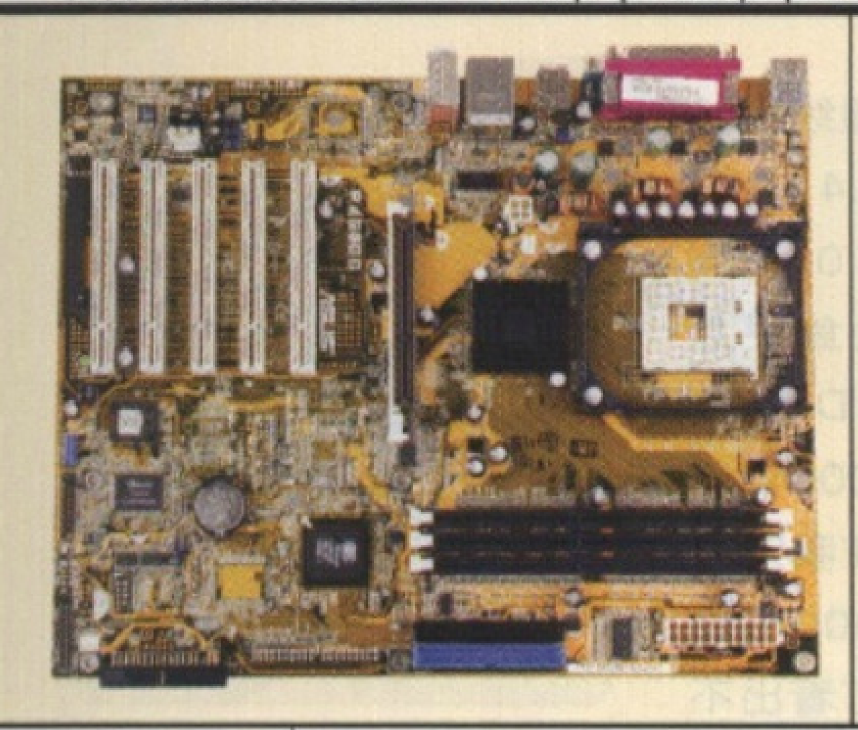
超薄、袖珍的2.1音箱

此外，和许多品牌机一样，Aspire RC900的基本扩展能力不强，有限的PCI插槽基本已被占满，唯一方便升级的是显卡。

Aspire RC900的附件很齐全（见题头），并被井然有序地包装在一起，使用时一目了然。售后服务方面，Acer提供1年有限质保，其网站上没有给出详细的质保信息，但可通过拨打热线电话查询。不过测试期间，我们用了一个工作日的时间也没能成功接通，也许这条线路的确很受欢迎。

工程师点评

作为Acer的第3代Aspire家用电脑，注重品味和易用性的RC900无论构思还是设计都非常新颖，将PC家电化概念推向深入，试图成为新一代的家庭娱乐中心。但这个概念能否成为继互联网后的另一个巨大的黑洞？我们拭目以待。P



厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2003年7月
售价： 870元
附件： 繁体中文说明书、驱动工具光盘、机箱接口面板、数据线、质保卡
推荐： 准备以较低成本尝鲜800MHz FSB P4平台的用户
咨询电话： 010-82667575

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

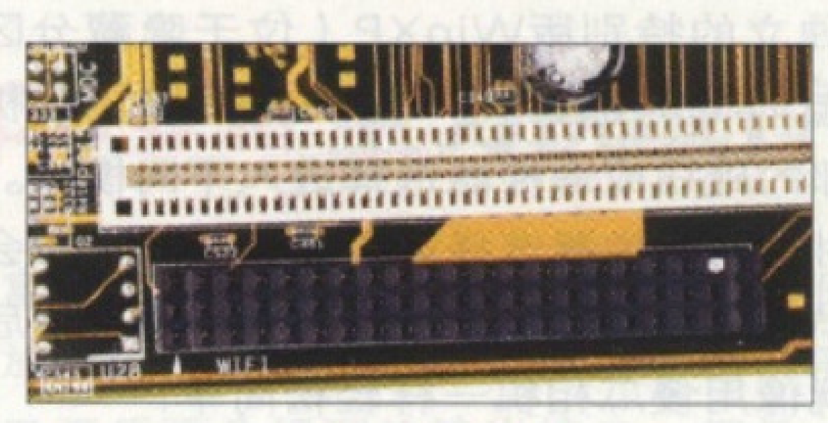
SiS芯片组进军800MHz——华硕P4S800

尽管从性能上讲，i875、865芯片组是新型800MHz外频P4处理器的最佳搭档，但不能回避的问题是，Intel芯片组在价格上向来没有什么优势，因此主板厂商常常使用一些第三方芯片组占领中低端市场。SiS648FX便是一款这样的芯片组，它提供了800MHz FSB处理器的支持，并支持单通道DDR 400和AGP 8×等特性。华硕采用这款芯片的P4S800更是一上市便报出了870元的低价（相对于其采用Intel芯片组的产品）。


SiS 648FX北桥芯片

华硕P4S800仍然采用华硕特色的金黄色PCB，有1条AGP 8×槽，5条PCI槽。主板上有3条DIMM内存槽，最大内存容量为3GB；不过它只支持3条DDR200/266内存，DDR333/400内存则只能同时安装2条。主板的南桥芯片SiS963LuA可支持USB 2.0、ATA/133、5.1声道音效、V.90 Modem和以太网等功能。板上采用了AD1980 CODEC芯片，支持6声道输出，还集成了10/100M网卡（VIA VT6103芯片）。PCI插槽的外侧是华硕WiFi接口，可安装华硕的专用无线网络设备。主板后部提供了4个USB 2.0接口，并省去1个COM口，代以同轴光纤输出接口。


较为丰富的接口


华硕WiFi接口

这款产品的BIOS日期为2003年5月7日，可稳定支持800MHz FSB处理器、超线程技术及DDR 400内存；其外频设置最高可达266MHz，采用线性调节；BIOS中可进行核心电压和内存电压、AGP电压调节。P4S800支持华硕Instant Music Lite音乐播放功能、CrashFree BIOS 2防烧死功能、C.P.R.（CPU Parameter Recall，CPU参数回复）、EZ-Flash BIOS刷新程序等功能。

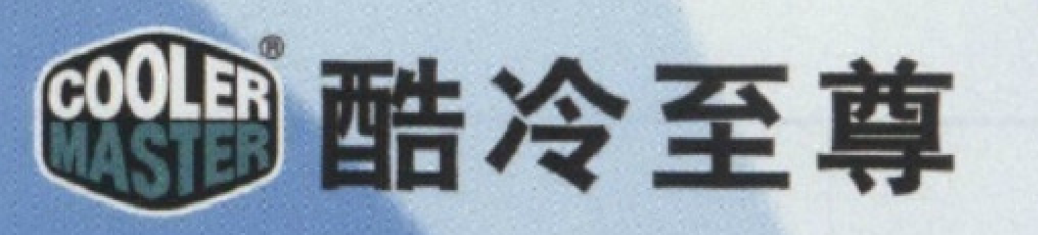
我们在测试中使用P4 3.0GHz（800MHz FSB，开启超线程），Kingmax DDR400 256MB×2，ATI RADEON 9700 Pro显卡，西部数据1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1；驱动程序采用SiS IDE驱动2.03版和AGP驱动1.16a，ATI公版催化剂驱动3.4。对比产品为Intel原厂865PE主板，安装Intel芯片组驱动5.00.1012。

项目		Intel 865PE	华硕P4S800
SisoftSandra 2003 内存带宽测试	FLU/RAM iSSE2 (MB/s)	4404	3017
	ALU/RAM iSSE2 (MB/s)	4419	3017
SYSMark 2002总分		310	302
Winbench99 2.0	商业磁盘性能	11000	24000
	高端磁盘性能	38900	48100
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	48	51
3DMark2001 Pro SE	1024X768/32bit	16255	15709
QuakeIII 1.32 DM6 fps	Fastest 640X480	429.3	405.5
	High Quality 1024X768	360.9	341.1
XMPEG 5.0 Alpha2	MPEG4视频编码时间（秒）	95	110

从性能测试成绩看，SiS 648FX与865芯片组的差距比我们预期的要小得多。尽管在理论内存带宽测试中，两者的有效带宽相差接近50%，不过在大部分反映实际性能的项目中，差距都在5%以内。

工程师点评

从市场定位上看，SiS648FX的真正对手是可支持800MHz FSB的845PE主板，在这一对手面前，SiS648FX无疑相当强大。另外，华硕提供的是繁体中文说明书，虽然指导安装和设置基本没问题，但其中一些港台化的名词却会让用户有些困扰，希望今后能在其产品中看到真正本地化的说明书。


COOLER MASTER
酷冷至尊

厂商： 联想QDI
上市： 2003年7月
售价： 3588元
附件： 中文说明书，S-Video视频转接线、驱动工具及游戏光盘
推荐： 非常注重性能的狂热游戏玩家
咨询电话： 010-82879600

炫目度：
口水度：
性价比：



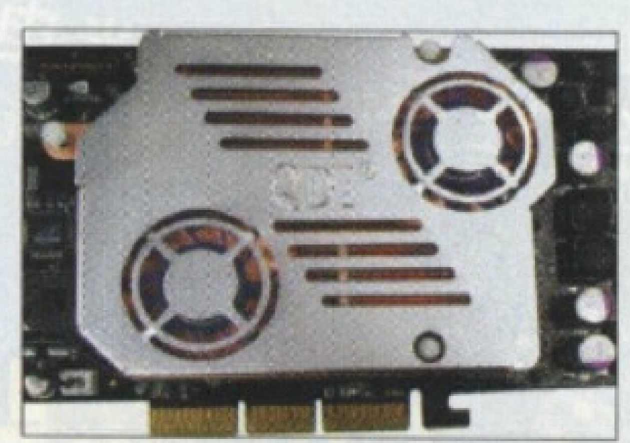
魔之左手

QDI的「夸父」——FX5900显卡

相对于NV30来说，NV35是一款相当成熟的产品，因此在上市速度和市场接受度方面远远高于前者。这也吸引了很多原来没有制造，或不打算销售NV30产品的厂商加入NV35的制造和销售阵营。这次联想QDI便采用了基于NV35的GeForceFX 5900芯片，推出其最高端的显卡产品——夸父5900。

夸父5900采用木盒包装，显得很豪华，不过其实际材料为压制木板，在外部贴有一层木纹。木盒为双层，上层装有显卡产品，下层抽屉中则是附件。附件中包括《幽灵行动》、RS3（模拟赛车3）两款游戏。

夸父5900采用显卡中比较少见的黑色PCB板，它采用公版设计，因此显卡布局和我们见过的其他厂商产品基本一致；较为特别的是其辅助供电接口采用了卧置方式，与公版产品略有差别，显卡尾部的小支架可使它安装得更稳固。它配备128MB DDR显存，核心/显存频率为400MHz/850MHz（在2D和3D状态下采用不同的核心频率，2D状态下的核心频率为300MHz，启动3D应用程序后核心频率自动升高为400MHz）。这款显卡采用了双风扇散热器，至今为止，我们看到的所有第三方厂商的GeForceFX 5900显卡均采用类似散热方式。夸父5900的大型散热器上部为铝质顶盖，下部的铜质散热片覆盖在核心和显存表面，其透明的风扇并未正对核心位置，而是位于散热片的两个角上，在散热片中有两组铜质鳍片，与两个风扇分别构成风路。显卡正面安装有8颗共128MB的现代2.2ns显存颗粒，同时板载Silicon Image Sil166CT64芯片，为用户提供DVI和S-Video接口。



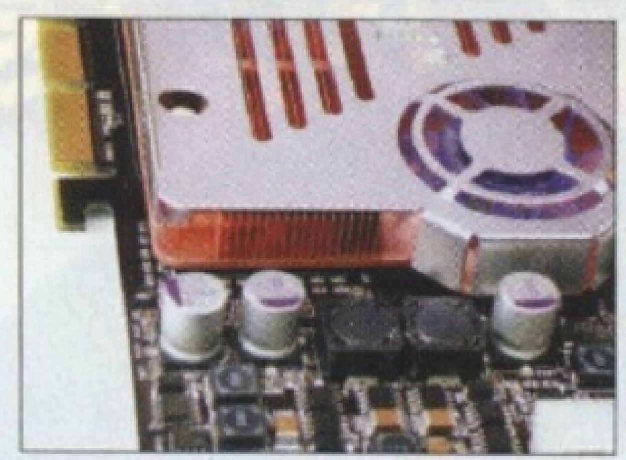


图1、2：散热系统

我们的测试采用Intel P4 3.0GHz处理器（800MHz FSB），Intel原厂875主板，Kingmax DDR400 256MB×2，西部数据1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装Intel芯片组驱动5.00.1012；显卡驱动程序采用NVIDIA公版驱动雷管FX 44.03。因为我们采用的最高图像优化模式8×FAA、8×AF不支持1600×1200分辨率（NVIDIA并未在驱动中注明），因此这一项成绩空缺；另外，填充率数据使用3DMark03测得。

项目	NO FSAA，NO AF	8XFSAA+8XAF
	3Dmark2001 SE	
1024X768	17032	5620
1280X1024	14358	3800
1600X1200	12086	/
	QuakeIII	
1024X768	402.7	82.8
1280X1024	334.0	52.6
1600X1200	255.5	/
	UT2003	
1024X768	151.4	55.4
1280X1024	138.5	34.6
1600X1200	113.4	
	填充率	
单纹理填充率 (M Texels/s)	1357.2	/
多重纹理填充率 (M Texels/s)	2833.4	/

虽然它顺利完成了绝大多数项目，而且成绩也符合旗舰级显卡的水准，但我们也发现这款产品的散热效果不是很好，在3DMark03的测试中甚至出现了不稳定的情况，且关机后发现显卡背面的显存部位温度非常高，几乎达到了GeForceFX 5800 Ultra的水平，因此散热问题应该是主要原因。我们发现其显存与散热片中间使用类似双面胶纸的物质粘合，与其他产品采用的硅脂相比，散热效率要差得多，希望这只是样品的问题。

工程师点评

夸父5900的参考价格为3588元，价位在已推出的GeForceFX 5900显卡中很有优势，如果它能在改进后及时进入市场，相信将是有相当竞争力的产品。

二打一

让我们怎么活 ?!

RADEON 9800 SE +







...没办法，这两个家伙的组合更凶狠，在同档价位中没见过这么横的。RADEON 9800 SE在保证完美的DX9画面同时居然还能提供恐怖的运算速度。更残酷的是居然搭配罗技极光旋貂，控制的更精准。暴头瞬间，如此迅捷，让我们怎么活？为那些死在他们手下的兄弟祷告，下次别再碰上这两个家伙了。



视界无极限



厂商：华旗资讯
上市：2003年7月
售价：699元（促销价）
附件：耳机、线控器、碱性电池×1、驱动光盘、说明书/保修卡、USB延长线
推荐：囊中羞涩的学生、工薪族
咨询电话：010-62566688

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

时尚的迷你王——爱国者迷你王线控录音型

华旗资讯在移动存储领域有着不错的口碑，其创新精神常常让我们看到一些标新立异的产品，这款USB迷你王（线控录音MP3-E08型）就是一款适合大众使用的MP3播放器+闪存盘，和早期产品相比在外观体形上都有改进。



产品包装上是黑色的款式，这次的样品是金黄色的。

去年年底爱国者曾推出USB迷你王（无驱MP3型）闪存盘，由于具有独特的MP3播放功能，笔者差点拍板买下一个，最终放弃的原因是它的体积太大，外观也不是很称心。现在手中这款迷你王线控录音MP3-E08型，在这方面就有了明显改观。

USB迷你王线控录音MP3-E08型由3部分组成：负责存储的闪存盘、负责音频解码/操控的线控器及耳机。

漂亮的闪存盘

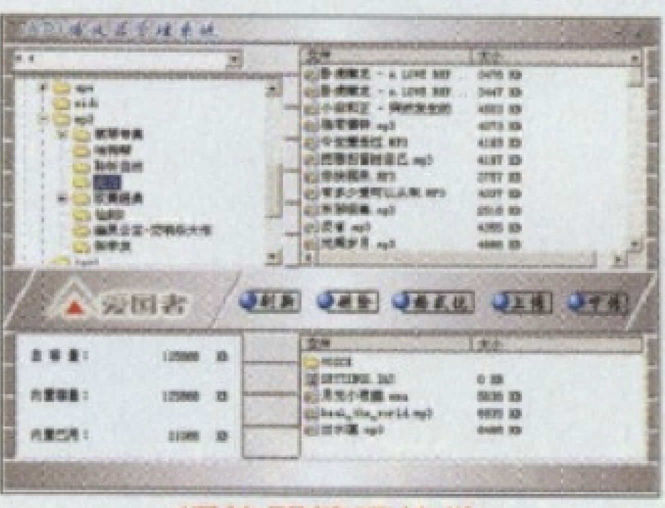
一直以来，爱国者的闪存盘系列凭借出色的质量赢得用户好评，MP3-E08延续着这一美誉。闪存盘部分外形小巧，金属外壳在夏日给人清凉干爽的手感（另外还有黑色的型号），且对散热也有较大帮助。机身正面的LED指示灯在读写、打开播放器、播放音乐时都有不同指示，简单而实用，能部分取代液晶显示屏的作用，从而节约成本，降低产品价格。指示灯上方有一个很小的麦克风孔，不仔细看还没法注意，使用的时候需要保持这个部位的清洁并注意防水。

闪存盘机身侧方的接驳口将存储单元和线控器相连，线控器负责供电、解码和操控。MP3-E08由1节7号电池供电，标称播放时间约12小时，实测大概在10～11小时之间。由于产品的独特设计，操控方面也很简单，只有常见的几个按键，同时也提供了防止误操作的“Hold”键。线控器即便是装上电池也很轻，夹在衣服上不会也有什么感觉，便携性不错，但线控器的外观工艺一般。随它搭配的耳机属于比较普通的产品，如果对听音要求较高可自行更换。



简单的线控器

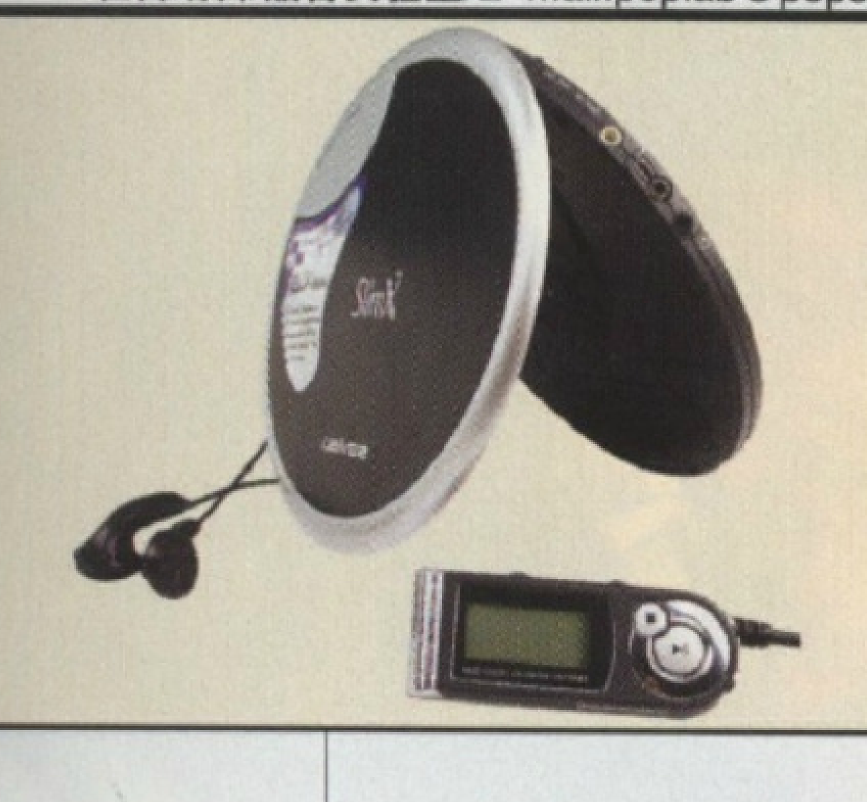
作为闪存盘，MP3-E08的表现无疑相当优秀，实际数据拷贝成绩为864kB/640kB（读取/写入速度），由于容量为128MB，我们可存入比较多的歌曲。MP3-E08支持MP3、WMA两种格式的音频回放，响应频率为20Hz～20kHz，能满足绝大多数听音需要，我们发现它支持VBR（可变比特率）格式的MP3音频回放，这样适应面更广。MP3-E08的音质一般，平心而论主要还是耳机档次较低的缘故，如果更换一款百元左右的替代品，音质会有较大提升。MP3-E08有比较简单的录音功能，时间长达10小时，虽然录音的音质一般，但用于应急记录还是可接受的。此外，使用Win98的用户需安装驱动才能辨别闪存盘。它附带的播放器管理软件比较简单，用途不大。



播放器管理软件

工程师点评

漂亮的外观，简单实用的功能，低廉的售价，适合预算不多但又喜欢时尚的朋友。



厂商： 艾利和 （iRiver）
上市： 2003年7月
售价： 1560元
附件： 说明书、线控器、森海塞尔MX300耳机、电源适配器、1450mAh镍氢充电电池×2、线面保护套、外接电池盒、耳机延长线
推荐： 需要兼顾MP3与CD、注重音质的用户
咨询电话： 010-62564274

炫目度： 
口水度：
性价比： 羊 羊 羊 羊

晶合实验室 iCat

干嘛这么酷？——iMP-550

对于MP3的支持者，CD的容量和音质是他们向往的，而对于CD的支持者，MP3的小巧和方便也是他们需要的。对于那些犹豫不决的人，iMP-550正是一个很好的选择。作为一款支持MP3、并带有FM收音功能的CD随身听，它比上一代产品iMP-400有了长足的进步，如果说后者只是一个让人眼前一亮的新玩艺，那么iMP-550就是一个可抢占部分日系厂商市场的成熟产品了。



“INNO”设计所的外形设计，让我们一次次更加深刻地体会到“没有最好，只有更好”的含义。它的整个外壳都由铝镁合金制成，相当耐用；黑色与银色相间的色调给人稳重、高贵的感觉，椭圆形的外观也更符合时尚标准，没有任何屏幕及控制键的机身是简约之美的集中体现。但从实用角度讲，完全依赖线控操作的方式多少有些不便，毕竟两全其美的事不多。相比之下，线控的设计则显得有些缺乏亮点。此外，iMP-550也是目前最小巧的CD随身听之一，13.7mm的厚度比许多高档的日系产品都要薄，其重量也只有145g。

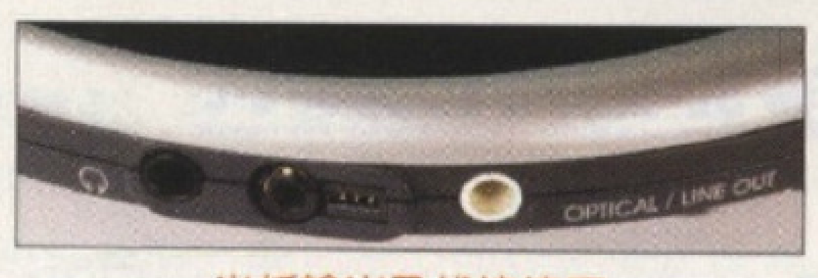
为增强产品的输出能力，iRiver为它增加了光纤接口。不过奇怪的是，采用它输出时会先经过均衡器及音量的处理，而且输出前要调节上述两项，比较麻烦。我们认为，线路输出应该是不经过任何处理的原始数据才对。



中规中矩的线控器。

iMP-550支持CD音轨、MP3、WMA和ASF格式，但无法播放256kbps以上采样率和48kHz采样频率的WMA文件。另外它也不支持MP2格式。该产品的避震特性很出色，其宣传中也特别强调了以分钟计算的超长避震时间，不过仔细算算，15分钟的MP3避震时间，其实与iMP-400（960秒）相比还有一点小小的退步呢，不过5分钟的CD避震倒是一个长足的进步；无论如何，两者都足以满足剧烈运动的需求。但iMP-550仍然没能改进iMP-400认盘时间较长的毛病，一旦中断后，续播的等待时间也比较长。

iMP-550的音质很不错，这一方面得益于它配备了大家熟知的森海塞尔MX300耳机，另一方面也是因为播放器本身的输出功率及电平都有所增强的缘故。音色方面感觉处理痕迹比较大，适合听流行乐特别是电子乐，对于崇尚真实还原的发烧友及古典音乐爱好者来说，则不是很完美。它还采用了新的增强型均衡器（Xtreme EQ），包括6种预设模式和5段9级的手动均衡器设置，为收听效果增色不少。



光纤输出及线控接口

我们测试时iRiver发布了新的固件版本1.10，主要增加两种EQ模式，并能设置开机密码保护。样品中只有英文说明书，希望这不是最终的面市版本；附带的延长线可解决大耳机插头无法使用的问题。它的播放时间可达55小时，不过主要依靠外接电池盒，本身的口香糖充电电池只能支撑7～8个小时。FM收音方面，静止时的效果还不错，但快速移动或穿越障碍物时会出现较大干扰噪声。

工程师点评

与同类产品相比，iMP-550的优势主要在于MP3等电脑音乐格式方面。总的来说它是一款很成功的产品，外形、功能及音质都属一流水平；如果能在播放时间及光纤输出方面进行改进就更理想了。

厂商： Ahead Software
上市： 2003年7月25日
售价： 79.99美元（下载版59.99美元）
附件： 不详
推荐： PC光盘刻录、音视频欣赏及制作用户
咨询电话： 不详

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

告别5.5时代——Ahead Nero 6新体验

Ahead公司的Nero系列是最常用的PC刻录软件，2003年7月25日，用户翘首以待的Nero 6终于在美国发布（零售版8月18日上市）。我们在第一时间获得了该软件的授权版，由于官方汉化包没有同步推出，我们只能通过英文版进行介绍。

Nero以小巧精悍、界面简洁、升级迅速著称，根据我们的统计，仅5.5版就先后升级22次，时间跨越长达2年多（表1）。作为Nero的忠实用户，我们一直追随它升级的脚步，随着Nero 6的面世，5.5.10.42刚发布18天即成为5.5版的绝响。现在，功能更强大、更完善的Nero 6给我们带来了什么？

表1：Nero 5.5版本简要升级历史

版本	发布日期	重要更新及漏洞修正
5.5.1.8	2001年4月30日	MP3 Pro支持、DVD+-R/RW支持、音频插件接口、VCD/SVCD菜单生成器、波型编辑器、高级封面设计器、工具箱、MPEG1编码器功能模块
5.5.23	2001年5月31日	支持900MB容量、支持USB2.0接口
5.5.24	2001年6月11日	修正上一版本4个漏洞
5.5.35	2001年7月31日	多刻录机支持、ISO文件支持
5.5.40	2001年8月25日	支持DVD+RW、DVD-R/RW、DD-CD格式
5.5.5.1	2001年10月3日	3种新防刻死技术支持，光盘复制时锁定DAO模式
5.5.6.4	2001年12月4日	DVD+RW多段刻录支持，CUE刻录单支持
5.5.7.2	不详	12倍速抹除支持，多个漏洞修正
5.5.7.8	不详	UDF多段刻录支持，DAO/96模式支持，多个漏洞修正
5.5.8.0	不详	DVD+R/RW 30分钟高兼容模式，DVD-RW多段刻录，DVD视频格式支持
5.5.8.2	2002年5月4日	在多段刻录中支持动态变化文档，实现DVD+R多段刻录
5.5.9.0	2002年7月4日	加入Nero Express，CD/DVD直接拖放支持，刻录ISO文件时支持媒体格式转换
5.5.9.9	2002年8月30日	DVD-RAM格式化和写入，多个漏洞修正
5.5.9.14	2002年9月30日	启动光盘多段刻录支持，多个漏洞修正
5.5.9.17	2002年10月31日	修正从DVD制作ISO文件大于4GB，在不支持单个大于4GB的文件系统中支持分卷
5.5.10.0	2002年12月18日	DVD刻录兼容X-BOX，多个漏洞修正
5.5.10.7	2003年1月31日	加入Windows Media Player 9快速CD刻录插件
5.5.10.15a	2003年2月28日	能显示扩展媒体信息对话框和改变DVD+R/RW卷类型
5.5.10.20	2003年4月1日	改进双DVD+-R/RW刻录机情况下光盘写入速度检测
5.5.10.28	2003年4月30日	改进从CD-ROM拖放音频缓冲
5.5.10.35	2003年6月3日	HD-Burn多段刻录支持，加速UDF编辑确认
5.5.10.42	2003年7月1日	香港和澳门的默认语言改变为繁体中文

集成更多功能似乎是所有软件/操作系统发展的终极之路，Nero也不例外。Nero 6的整合程度是空前的，它包含Nero 6 Ultra版和五大插件，安装光盘文件容量高达269MB，和13MB的5.5.10.42版相比简直是庞然大物！Nero 6 Ultra版中包括：Nero BackItUp、Nero Burning ROM 6、Nero Cover Designer、Nero Express 6、Nero ImageDrive、Nero SoundTrax、Nero Wave Editor 2共七大功能模块；Nero ToolKit包括CD-DVD Speed、Drive Speed、Info Tool三个小工具；功能导航器Nero StartSmart；七大组件用户指南。如果想使用其他插件，可通过光盘安装Nero Vision Express 2、Nero ShowTime 1.0.0.1、InCD 4、EasyWrite Reader 4和NeroMIX 1.4.0.1。

作为Nero的主程序，Nero Burning ROM 6的升级备受关注。Nero Burning ROM 6更换了5.5版的图标（图1），乍一看有焕然一新的感觉，不过在界面设置和功能模块方面和后者没有太多分别，用户可很快上手。根据Ahead公司的介绍，Nero Burning ROM 6不仅是更换图标这么简单，它还集成了该公司最强大、最可靠的刻录引擎，此外6.0版本在一些细节方面对5.5版本进行了改进，比如说自动识别并打开超刻选项等。Nero Burning ROM 6完全支持中文，超容量刻录的光盘在测试中也没有发现问题。由于时间有限，我们没有对所有功能进行一一测试对比，但是它



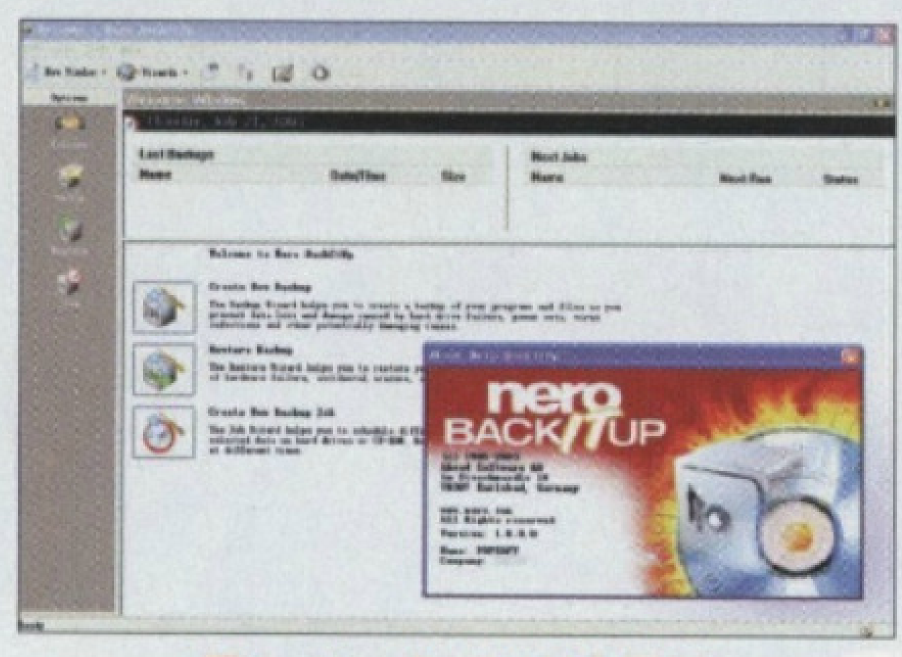
图1：Nero Burning ROM 6主界面



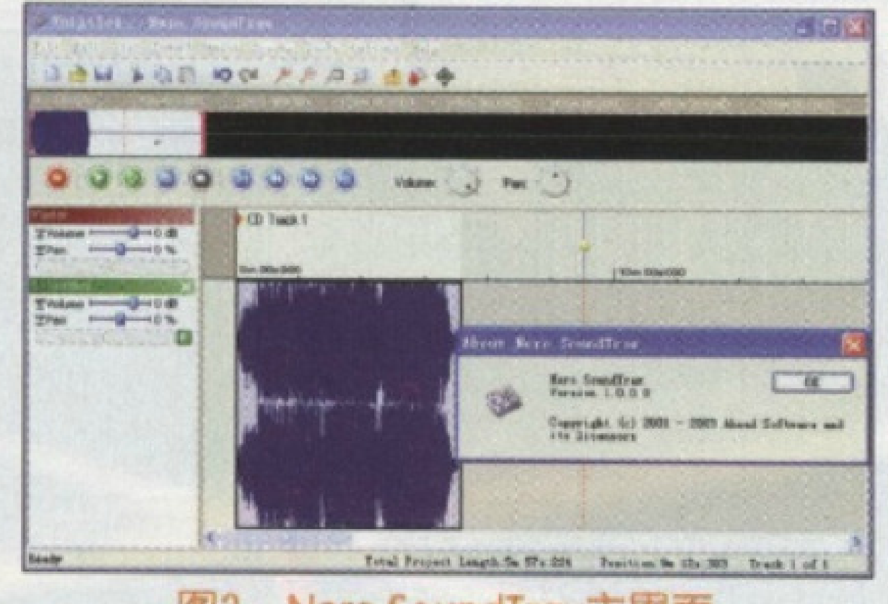
esun
一阳科技
tp://www.mlktek.com
光学
滚轮鼠标系列
OPTICAL
M12
M19
M29
M22
M28
M28WB
K102
光学技术
时尚设计
诠释科技新概念 演绎科技新生活
诚征代理商
一阳科技国内分销机构
深圳一阳：0755-83371817
长沙一阳：0731-4116179
成 都：028-85226406
郑 州：0371-3551074
长 春：0431-5669403
广州一阳：020-85518776
南京一阳：025-4517681
厦 门：0592-2232075
昆 明：0871-6677070
哈 尔 滨：0451-82528534
北京一阳：010-62613529
济 南：0531-6404878
合 肥：0551-5124537
西 安：029-2060096
武 汉：027-87662179
esun 一阳科技
深圳市壹阳科技有限公司
sun Shenzhen Industries Limited
址：深圳市宝安区福永镇凤凰第三工业区第一工业园A1栋
(TEL)：86-755-27327528 传真(FAX)：86-755-27327498

给我们留下了稳定、成熟、简洁的第一印象。

顾名思义，Nero BackItUp是一款用于备份文件的工具，它是Nero 6中加入的一款新软件（图2）。Nero BackItUp可让用户选择电脑里需要备份的文件，然后将它们按照特殊格式（.nbi索引、.nco数据）备份到指定位置，并在需要时进行恢复。Nero BackItUp可对备份文件设置密码，还能设置文件过滤，选择文件夹中特定的文件。


图2：Nero BackItUp主界面

Nero SoundTrax也是一个新增软件（图3），它可让用户模仿电台DJ工作，在虚拟的多轨道工作室中创建制作混合音乐。通过简单的音频输入设备，用户还可将旧磁带、LP唱片等音频载体进行重新制作并刻录到光盘里，或直接输出为各种音频文件。


图3：Nero SoundTrax主界面

StartSmart是一个类似很多综合性软件都配备的程序主菜单（图4），在这里用户可方便地调用Nero 6所有功能，极大地简化操作过程，直奔主题。现在，如果在空白刻录盘放进刻录机时选择"Burn CD"，启动的不再是Nero Burning ROM 6而是StartSmart。



图4：StartSmart主界面

Nero Cover Designer、Nero Express、Nero ImageDrive、Nero Wave Editor都是Nero 5.5的组件，相信大家都比较熟悉，在Nero 6里这些软件进行了版本升级，总体来看变化不大。Nero ToolKit包含的3个工具也没有大变化，CD-DVD Speed正式支持DVD速度测试，其实旧版CD Speed早已实际支持该功能。

NeroMIX 1.4.0.1和Nero ShowTime分别是Nero 6中集成的音频、视频播放器。NeroMIX 1.4.0.1支持几乎所有的音频格式，甚至包括.vqf、网络广播和音频流，有些遗憾的是它不支持常见的无损音频压缩格式.ape；Nero ShowTime支持VCD/SVCD/DVD影碟、AVI、MPG/MPEG、VOB、MPEG4等视频格式，尚不支持RM/RMVB、ASF、WMV、MOV等格式。

InCD 4和EasyWrite Reader 4也是两个外置插件。InCD 4和Direct CD的功能一致，它能把CD-RW光盘格式转化为UDF（通用磁盘格式）格式后像普通移动硬盘一样使用。UDF格式的光盘只有具备MultiRead功能的CD-ROM才能读取，只有配备相应软件的刻录机才能进行添加、修改、删除和格式化等编辑操作。InCD 4的格式化速度比较快，不过格式化后光盘损失的空间相当大。EasyWrite Reader 4是一款支持以MRW格式（Mount Rainier，一种以硬件方式实现UDF的新型刻录技术）刻录光盘的软件。

NeroVision Express 2的加入极大地扩展了Nero 6的功能，使它成为一个多媒体制作中心（图5）。相信很多Nero 5.5版用户在刻录VCD/SVCD/DVD时都遇到过视频格式不匹配的问题（视频尺寸、编码方式、软件不兼容等），这时候需要重新编码，Nero 5.5会提示用户需要下载一个收费插件。现在，有了NeroVision Express 2，用户可非常方便地制作CD、VCD、SVCD、DVD和幻灯片，从捕捉视频到进行文件组合、编码、输出、刻录一气呵成。视频来源方面，NeroVision Express 2可直接从DV中导入数据，在任意制作过程中都可现场导入视频设备数据或调用硬盘内现有文件。NeroVision Express 2中包含2个重要插件，MPEG-2/DVD插件支持DVD/SVCD格式编码，HE-AAC（High Efficiency Advanced Audio Coding，高效高级音码）插件则支持流行的MPEG4编码，它实在是一个令人惊叹的超高集成度和高效率的软件。



图5：NeroVision Express 2主界面

工程师点评

Ahead和微软显然在用户PC应用方向的判断上不谋而合，微软下一代个人操作系统即包含多媒体中心版。由于大部分插件在Nero 6发布之前已单独开发和发布，因此它是一个相当完整而成熟的PC数据刻录/备份、多媒体欣赏/制作解决方案。当然，一些程序的界面和功能还有待后续版本来改进完善。


爱国者®
移动存储科技 领导数字未来
爱国者迷你王线控录音MP3E系列
惊叹上市！
黑色的线控闪耀优雅的银色，无论缀在胸前还是握于手中，都那么的与众不同，操作灵活自如，清澈的音质演绎出现场音效。
而它的分体式存储设计功能让你轻松打理工作中的数据移动任务，获得别人不可及的快捷效率。
工作娱乐，爱国者迷你王E08和谐统一。
线控
USB接口
分体式设计
单键录音
迷你王(线控录音MP3—E08型)
免费咨询电话:800—810—7666 未开通800地区请拨打010—82852979 通过ISO9001国际标准质量体系认证、英国UKAS皇家皇冠认证
®集体团购热线:010—82853472 成都华旗资讯:028—86313732 沈阳华旗资讯:024—23967655 济南华旗资讯:0531—8513916
南京华旗资讯:025—7717111 乌市华旗资讯:0991—5829282 杭州华旗资讯:0571—85127753 武汉华旗资讯:027—87665791
广州华旗资讯:020—87577990 西安华旗资讯:029—5534744 深圳华旗资讯:0755—83014055
重庆华旗资讯:023—68881808 福州华旗资讯:0591—3352649 上海华旗资讯:021—54900001
华旗资讯
家的眼 执著的心 推广专业资讯产品
tp: //www.huaqi.com



厂商： 金山软件股份公司
上市： 2003年8月
售价： 1298元/1580元（专业版/开发版）
附件： 暂未定
推荐： 办公用户
咨询电话： 010-82326868

炫目度：
口水度：
性价比：

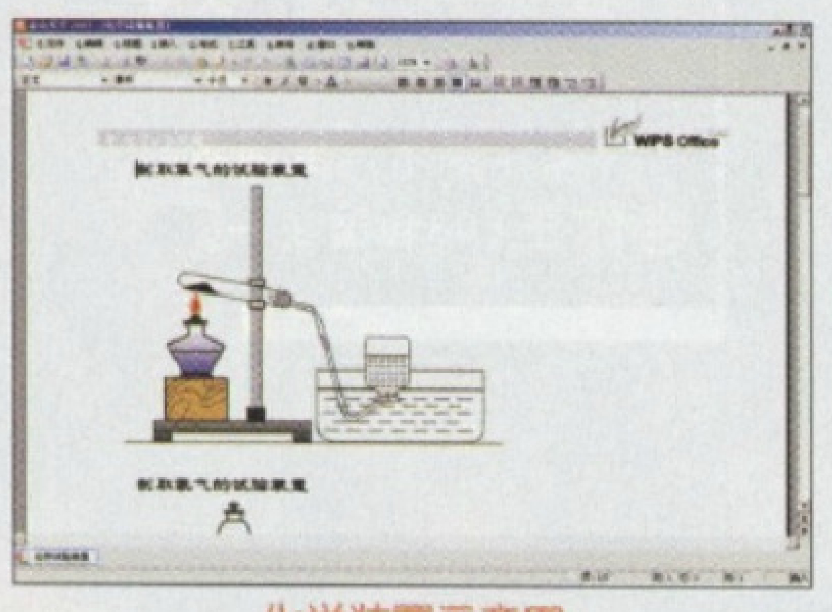


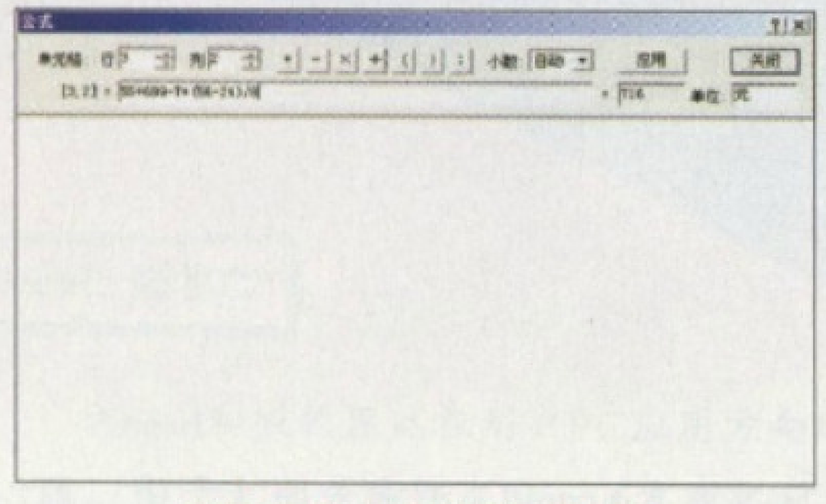
iCat

细致入微——WPS Office 2003

今年对于金山来说并不轻松，3个有关WPS的项目同时在进行。在北京，WPS Office 2003和WPS for Linux各有30人左右的研发队伍在工作，而在珠海，更有近百人的开发团队在筹备金山历史上最大的开发项目——WPS Office V6，这将是一个跨平台的全新版本，所有核心代码重新编写，同时更有可能参与确立中国的办公软件格式标准。不过这一切都要等到明年底甚至更晚。相比之下，我们更关心发布在即的WPS Office 2003，虽然相对于V6而言，它只是一个过渡性版本，但仍有许多细节及易用性上的改进。


金山文字主界面


化学装置示意图


表格中的自定义公式计算

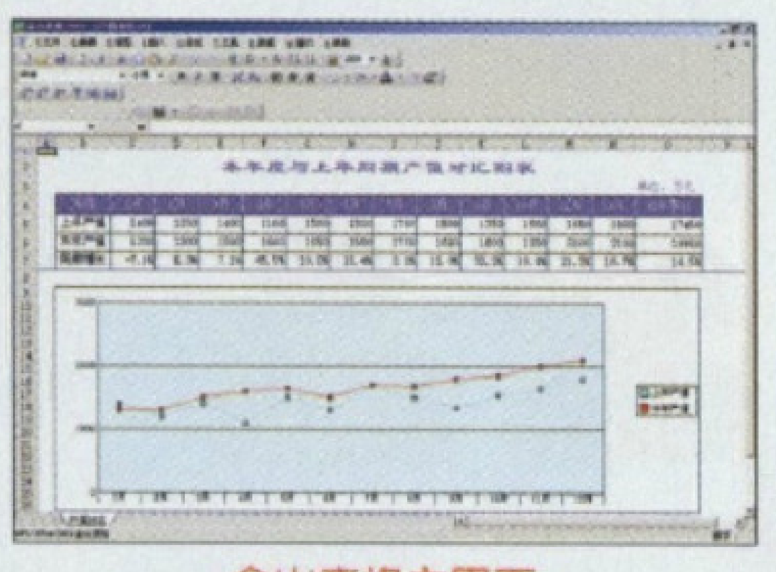
对于目前的国产Office而言，格式兼容仍然是头等重要的问题，WPS Office 2003继承了上一版本的XML中间层技术，进一步提高了文件格式的兼容性。对于XML，最近我们已经说得很多了，这里不再赘述。对于实际的兼容性，我们做了简单的测试，结果并不理想，改进十分有限，看来微软只要一天不公开自己的文件格式，就很难有实质性突破。但其他方面的改进仍是比较引人注目的。

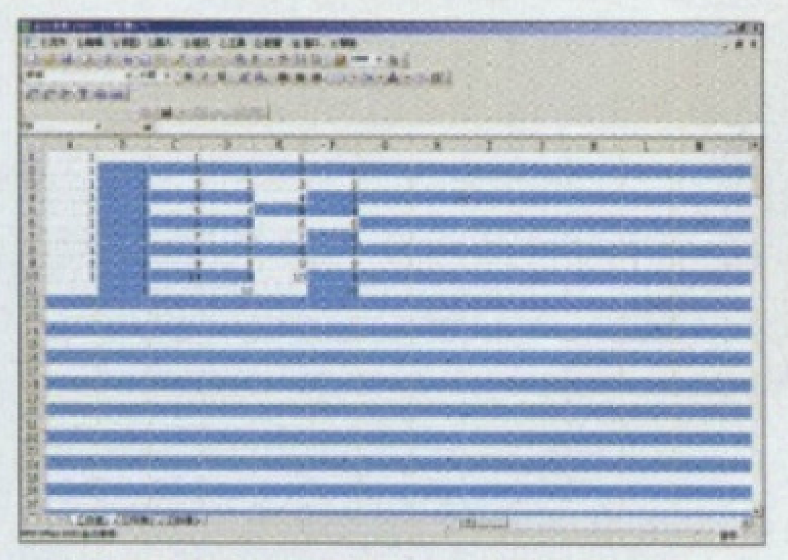
新版本的安装很简单，没有多大变化，只是去掉了对文件关联的设置，不过这些设置项也可以在装好后的各组件中分别设置。完全安装大约需要337MB的硬盘空间，比前一版本大了将近100MB。软件界面有了很大改观，无论风格、图标的绘制及项目的设置都和微软即将推出的Office 2003如出一辙，界面上的高度兼容性保证了微软用户的顺利加入。

WPS Office 2003仍然包括金山文字、金山表格、金山演示和金山邮件四大模块，其中金山文字2003是整个套件的重点，针对它的改进也是最大的。下面我们将分别对这4个模块的新功能加以说明。

金山文字2003对制表功能做了一些改进。在表格左上角增加了控制点，方便移动和对其进行整体操作，不过没有像微软那样用于表格缩放的控制点，而且移动起来并不是很自如。表格支持自动跨页功能，但一旦表格跨页，控制点就消失了，而且跨页时也并不是完全的自动，需要回车后确认是否跨页。“斜线单元格”一直是WPS的特色功能，可很好地处理多项目表头的问题。另外，在表格中还可以定义简单的四则运算，非常实用，而且这一点也是Word所不能做到的。

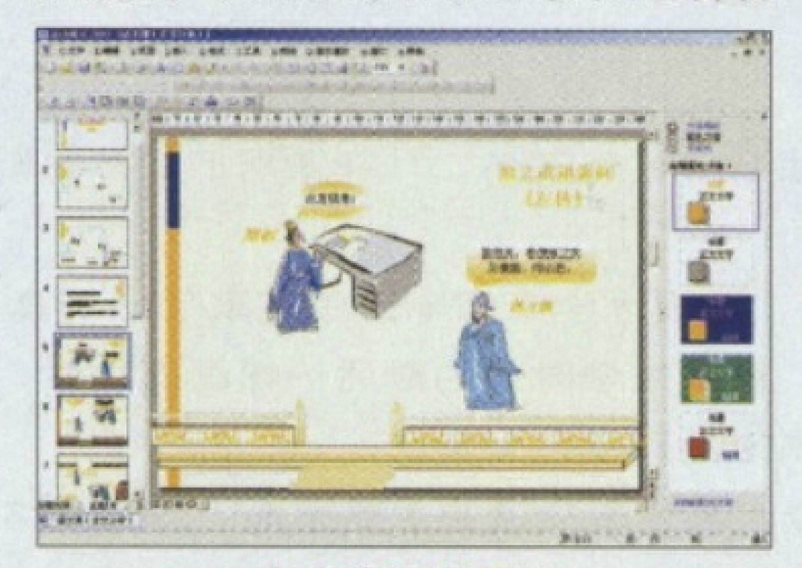
WPS中初次出现操作向导时，感觉是一个很好的功能，就相当于现在微软Office中的“任务窗格”，但发展到2003并没什么太大改进，而且所有内容都集于其中，不便于用户使用，最好能像“任务窗格”那样，只出现与当前操作有关的项目。图文符号库得到了扩充，而且很多图文被重绘，比原来漂亮多了，左图所示的化学装置示意图就是利用图文符号库画出来的。出色的图文符号库使WPS具备了类似Visio（微软出品的专业示意图制作软件）的基本功能，这一点是Word很难企及的。特别值得一提的是拓扑图（网络连接示意图）的制作，连接于网络中的计算机的位置一旦需要修改时，相应的连线会自动重新连接，大大方便了用户，自动修改的效果比2002版要好，但有时候仍然不是很到位，可能还

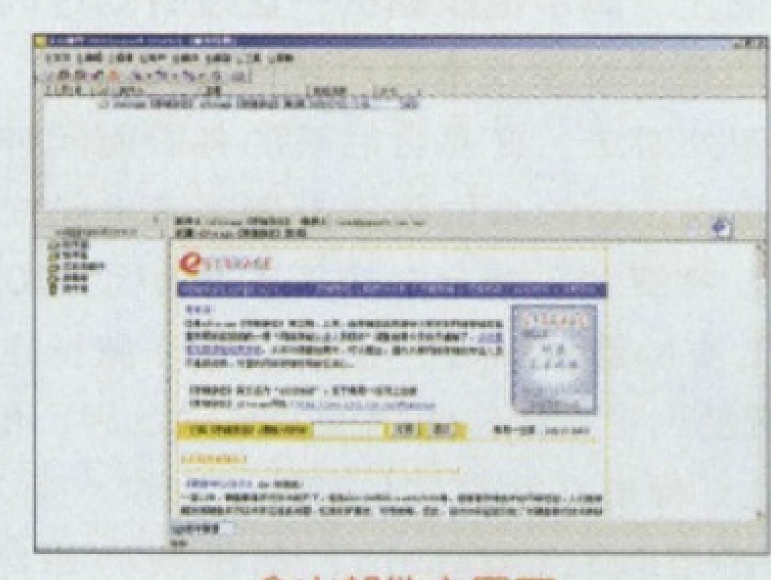

金山表格主界面

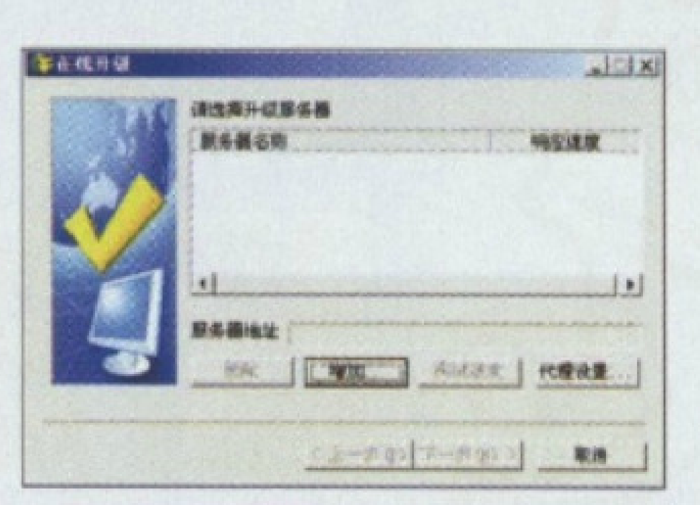

交替填充与自动填充一起使用，可能造成混乱。

需要再手动做一些小小的调整。模板也得到了较大的扩充，共9类200余个模板。特别是一些政府公文的模板相当实用，比如“空白政府公文模板”，尽管看上去就一张白纸，但其实由于政府公文对行数、每行字数以及标点的位置都有非常严格的要求，所以要想让任何一篇稿件都满足要求，就对行间距和字间距的设定提出了很苛刻的规定，有了这个模板以后，大家也就不用再为此苦恼了。稿纸一直是WPS的特色模板，很符合中国用户的需求，这次又添加了竖版稿纸模板，能制造出一种古体线装书的感觉。增加“文字修饰”工具栏，其中的功能原来菜单里就有，只是现在做成工具栏会更加易用。二扫文件，又称大样文件，是出版界重要的文件格式，常见的扩展名有PS2、MPS、S92和S72等，金山文字2003中的“输出到二扫格式”就可以将文件输出为.S72格式。

智能输入是金山表格2003具备的重要新特性，即在表格中输入同样文字的第一个字符时，软件就会自动补齐后面的部分。交替填充就是将所有的行交替填充颜色，实际应用时经常以这种方式避免“看串行”，以前版本只能手动填色，太麻烦。但是，我们也发现一些问题，如果在交替填充过的表格中使用“自动填充”功能，就会造成颜色填充的混乱，如上图所示。我们建议最好填完表格后再使用交替填充功能。同时创建多个工作簿（也就是多个表格文件）时，它们之间的切换还是比较麻烦，只能通过窗口菜单完成。跨表之间的引用计算没有问题，但仍然没法跨工作簿引用。工具栏中增加了“图表”工具栏，里面集中了一些常用的设置项目，方便使用。

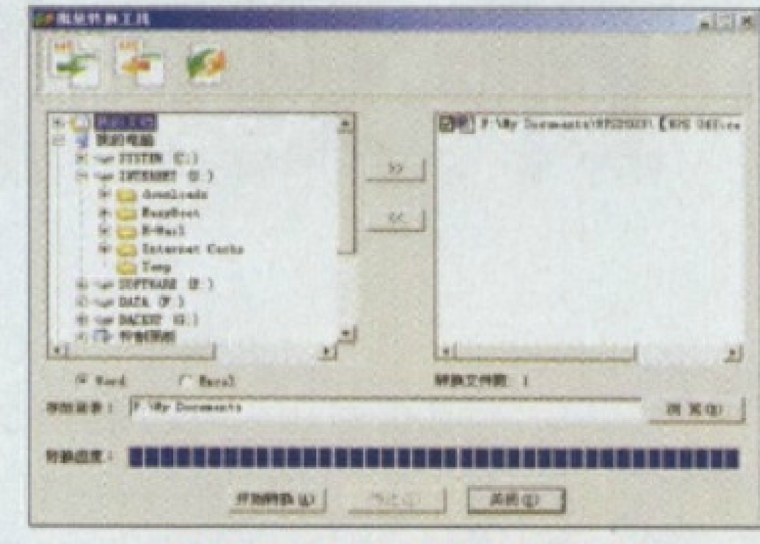

金山演示主界面


金山邮件主界面


服务还没有开通，所以找不到任何升级服务器。

金山邮件2003除界面外，几乎和上一版本没什么区别。金山演示2003的变化也不是很大，增加了记时播放模式，并可以选择显示或隐藏记时牌，不过，记时牌占据了大面积的演示页面，影响播放效果。换页效果仍然不能自动预览，选择起来比较麻烦。和金山文字2003一样，新增了“文字修饰”工具栏。界面左侧增加了幻灯片预览标签，用于更方便地定位用户所需的演示页。

除了四大组件外，新版本中还增加了两个小程序：在线升级和批量转换。前者可实现局域网和广域网上的在线升级，局域网中的在线升级将依赖于其服务器端，所以只有企业版中才包括这项内容，个人版中则是以广域网在线升级为主。遗憾的是，我们测试软件时，金山的升级服务器尚未搭建好，因此无法进行具体的测试。批量转换工具可以实现Word和Excel与金山相应文件格式间的互相转换，可同时转换大量文件，而且速度较快。另外，该软件中还捆绑了一款名为“金山及时通”的即时通信软件，只不过主要用于企业内部员工间的交流。但我们拿到的预发版本中无法对这款软件进行测试，有些遗憾。


方便实用的批量转换工具

新版本的WPS Office内部也有很多“不为人知”的变化。比如：全面支持Intel的超线程技术，可以使其运行效率更高。开发团队着力改进了软件的接口层，使其具备更好的稳定性和效率，并新增加了70多个接口。较完善的插件机制，将有利于产品功能上的扩充。标准的COM接口技术，有利于二次开发的实施，可实现与办公自动化系统的无缝连接。

工程师点评

初看这款产品，华丽的界面令我们眼前一亮，细细研究了一番后发现，它的功能和技术上虽然没有什么突破性进展，但对于细节的修正，充分体现了对用户的关怀，我们也应该注意到，一些以往版本的缺陷没有完全被克服，一些基本功能也仍然没有出现。按照金山公司的说法，我们想WPS Office V6可能才是真正值得我们期待的产品，本刊将会继续关注。

——解读少年微软MVP

振翅十七岁

■本刊记者 冰河

"据统计，2003届大学应届毕业生就业率为50%。"新浪网上公布的新闻数字即使在烈日炎炎的夏日，也能让人从心底里泛出一股寒气。

2003年7月4日，非典过后的北京，众多大学应届毕业生迎来了他们真正的独立日。尽管留恋，尽管迷茫，绝大部分人还是戴上黑色的方帽，留下大学时代的最后一幅画面之后，走上了各自的道路。

不过，并不是所有人都知道自己未来的路该怎么走。

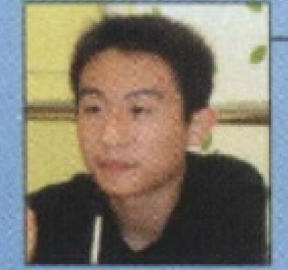
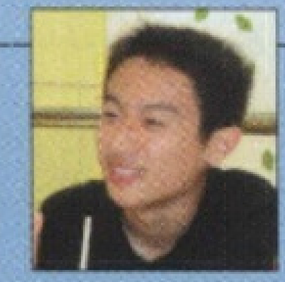
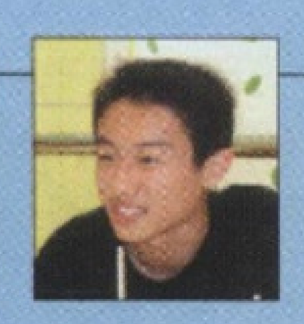
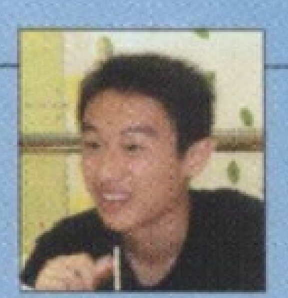
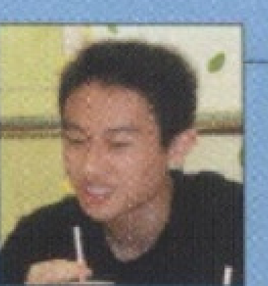
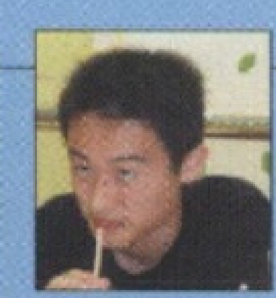
晶合后院是《大众软件》编辑部众人与读者交流的主要园地，作为网络上非常著名的虚拟社区，有众多文学和IT的爱好者聚居于此。当然，随着网络的大众化，现在后院也是一个龙蛇混杂之地。多数时间充斥着各种喧嚣与骚动。不过，用我同事的话说，"偶尔也能翻出一盘没有动过的小羊排"，出现一些很有思想、很有价值的内容。因此一直以来编辑部还是非常重视来自这里的意见。

一只大手以运球的韵律控制着鼠标四处游走，在晶合后院的各版面间神出鬼没。一双眼睛扫视着各版面发生的一切。尽管窗外阳光明媚，屋内吃完了饭的众位编辑都懒洋洋地趴在各自的格子间里，在后院边灌水边打瞌睡，但是相信这双眼睛扫到哪里，哪里的人就会如同买彩票中了500万头奖一般立刻精神起来。

忽然这双眼睛停留在一个名为"十七岁的微软MVP"的帖子上，鼠标点击，密密麻麻的文字展现在屏幕上，眼睛开始逐行扫描文字的内容，一两星火花在瞳孔内迸现。片刻之后，指挥鼠标将页面保存，然后打包发送到几个电子邮箱。邮件中写着：真有这么神奇么？建议与发贴人联系，深入了解此事。

几个邮件地址中，有一个是fox@popsoft.com.cn，那是我的邮件地址。而发件人的地址上写着walker@popsoft.com.cn，那就是手的主人，我们的主编Walker的邮件地址。这个采访任务就这样落到了我的头上。

在仔细阅读了帖子的内容之后，记者意识到，编辑部这次之所以对此事如此关注，不仅是因为它出现在后院，而是其中牵涉到的问题，正是《大众软件》长久以来一直关注的青少年与IT、与游戏之间的恩怨情仇的潜在答案。如何正确对待电脑，如何正确对待游戏，如何在迅猛发展的IT时代中清楚认识自己的未来，这是每个读者都在苦苦思索的问题，也是记者自身曾经的烦恼。那么，这个17岁的微软MVP，真的能让众人看清社会和自己的未来么？带着问题，我们走近这个被香港《东方日报》报道为"IT神童"的汕头神奇少年——**闫诺**。

一、最年轻的MVP

MVP？是Most Valuable Player么？不，那是NBA篮球比赛的最有价值球员。这里所说的MVP，是Most Valuable Professional，最有价值专家，是微软中国方面对其社区中为公众提供服务的爱好者所颁布的荣誉。“微软‘最有价值专家’称号是微软的一个年度奖项，专门授予那些在论坛中交流微软相关技术，表现出色并乐于帮助他人的电脑爱好者。”以上是微软方面对MVP给出的解释。至于我们所关注的17岁的MVP，他们没能给出任何线索。事后才知道，记者所联系的北京微软，主要负责微软在中国的市场推广和经营，至于执行微软MVP计划的服务中心，则是上海微软的业务范畴。北京方面仅仅知道有MVP计划，但不清楚内容。

线索的缺乏的确给采访带来了困难。大约两周的时间内记者组众人一边与微软北京方面联系，希望能够有所收获；同时搜寻访问过闫诺的媒体希望能够得到线索。可惜均一无所获。截稿的日期一天天临近，专题的希望越来越渺茫。

转机出现在那封转来的邮件上被忽略的一个细节，就是闫诺标明“未建成”的个人网站：www.diyinside.com。这是困境中的唯一希望。记者尝试着往这个网站的管理员邮箱发了邮件，两天之后，收到了一个回复：“我是闫诺，感谢致信，幸运的是我本人看到了这封信。我现在北京中科院软件所，欢迎你的采访。”

有时候，事情的解决就来自于不起眼的地方。

见到闫诺是一个炎热的下午，因为堵车我和同事迟到了10分钟，他一直站在约定地点麦当劳的门口等候，丝毫不顾忌七月火辣辣的阳光。这个被称为“IT神童”的少年外貌文弱，如果走在放学的人流中，很少有人能把他和普通的中学生分开。若不是脸上些许青春发育的痕迹，无人相信他是个17岁的少年。我们问他为什么不到凉爽的麦当劳里等候，他有些惊讶地回答：“我们约定在门口见面啊！”在后来的交谈中，他这种认真到呆板的性格多少也让人明白了一些他成功的原因。

打开了他手中的个人简历，资料出乎意料的完备，因为我们不是第一个采访他的媒体。闫诺，男，1985年5月出生在吉林长春，8岁之前在东北师大附小上学，后因父母工作变动转学至广东湛江，2000年考上市重点湛江二中，2003年考入广东省著名的金山中学高中。10岁开始接触电脑，2002年12月20日发表第一篇计算机论文，内容为Windows系统内容加密。2003年4月28日被评为微软中国社区2003年度MVP，是日还不满18周岁。现在北京中科院软件所进行一项为期63天的进修，学习.NET系统架构开发。

真的是神童么？当我们抛出这个问题的时候，他显得不屑一顾。“都是他们说的，我没有什么神奇的。不过是非常喜欢计算机而已。”但是，喜欢电脑的人不少，为什么偏偏是他在17岁的年纪获得了这样的成绩？

闫诺第一次接触电脑是1995年12月，母亲购买了一台康柏7200型台式电脑用来学习和工作，而闫诺接触到这台神奇的机器之后，就立刻被迷住了。渐渐地，他坐在电脑前的时间超过了家中其他人，开始与父母抢夺电脑的使用权。直到家中于2000年又购买了一台联想电脑，他才终于有了自由的领地。但与众不同的是，他不像一般少年那样痴迷于各种各样的电脑游戏，而是常人看来枯燥单调的Web网络管理和Windows操作系统开发研究，后来出于实践的需要家中陆续又购置了2台电脑。放在过去的书房，现在的电脑房中。尽管学习紧张，但业余时间他都在电脑前进行自己的钻研，经常到半夜才恋恋不舍地上床睡觉，却又突然为想通的问题一跃而起。1998年，他就悄悄地尝试和他人一起将两个教室间30多台电脑组建成一个简单的局域网。2000年他又将学校的60多台电脑独立组建成一个完备的局域网，具备完善的网络功能。2002年10月他开始在微软中国的网站社区上回答他人遇到的疑

难问题，至今他已经回答了3000多个问题，发表了数十篇技术文章，接连获得了“社区之星”和“微软MVP”的称号。

以上的经历让人不得不承认，“神童”之说有一定道理。他应该同时学习成绩出色，是老师和家长中的宠儿，就像绝大多数的中国“神童”那样。可惜这个看上去顺理成章的论断被他一句话打碎了。“我不是个学习非常出色的好学生，我甚至还有不及格的科目存在。”

考试不及格的神童？！

二、少年本色

“38分，政治。”

闫诺苦笑着说，“这是我最惨的成绩。其他科目我也有过不及格。虽然多半是因为考试太难造成，但是我的确只有数学、物理和外语的成绩在班级里数得上，其余功课一般，甚至到了让老师头痛的地步。”说起自己的成绩，闫诺都有些不好意思。特别是说到他最头痛的政治、历史时，我看到了一种熟悉的表情，那是过去大学时，期末考试来临前后很多人在镜子里经常看到的。忽然间，闫诺刚落座时侃侃而谈的神情不见了，坐在夏日窗边的只是一个为了学习成绩头痛的中学生。



闫诺所在的金山中学是汕头地区的重点学校，以高升学率、众多进入清华北大的学生而闻名。平日实行寄宿制封闭管理，对学生的要求非常严格，虽然闫诺考进了学校，但他并不适应高中的课程内容。除了他感兴趣的3门课之外，其余的功课虽然也很努力，但始终在中游徘徊，有些科目甚至成了老大难。化学老师在谈起他的成绩时就表示从没有想过他会名列前茅，不掉队就好。即使是他非常擅长的英语，老师也与他约法三章，决不允许在课上以及自习时间阅读与计算机有关的书籍。而负责教授计算机课程的老师，虽然能够看到他优异的考试成绩，但“每次用Word打打字的考试内容”实在不能让老师对他的实力有所印象。事实上，他悄悄地把各教室的电脑组建局域网的行为，至今不为老师所知。即使在被连篇累牍报道后的很长时间内，计算机老师都没有意识到报纸电视上那个频频亮相的男孩就是自己的学生。只有他的班主任，对这个有些让老师头痛的男孩还算支持。



“为什么老师并不喜欢你呢？”面对问题闫诺沉默了一下，回答：“大概因为我不是那种尖子生。如果参加中国的高考，我几乎肯定考不上清华北大。对于我的老师来说，这都是电脑惹的祸。事实上现在若不是我获得了奖项，恐怕老师很快就要找我的家长了。电脑在我的世界中占据了太多的时间。即使是计算机老师，恐怕潜意识中更多地认为我是不务正业。”



接下来是一阵沉默，一个自行钻研Web技术，12岁就可以独立组网的人，一个仔细研究系统，16岁开始解决Windows故障的人，一个17岁通过MCSE认证考试的人，却对自己未来接受高等教育的前景感到悲观。是他不勤奋不上进么？显然不是的。那是为什么呢？

“你对将来有什么打算？”身边的同事打破了安静，“准备考计算机方面的专业么？”

说到未来，闫诺的眼睛又明亮了起来，见面时那种神采飞扬的活力再次出现在他身上。他大致描述了自己对于未来的打算：2003年通过MCSE剩余的考试，然后2004年考到MCAD（微软认证应用程序专家），同时还要参加美国SAT1和SAT2考试。现在闫诺已经持有美国Suffolk大学认证的中级英语A/B/C/D证书以及中高级A证书，对他来说，国外的求学之路，基本已经没有太大的障碍。如果一切顺利，在通过SAT考试之后，他将争取进入著名的卡耐基·梅隆大学，学习系统设计与开发。“你知道SUN的总裁么？他就是卡耐基·梅隆毕业的。”



话题转到了理想，闫诺越来越兴奋。看着他对自己未来的憧憬，没有人会想到面对的是什么神童，而是一个热情的少年。“两天以前，我的理想还是去做技术的研究，去做开发，但现在已经不是了。昨天我听了一个留美归国MBA的讲座，好的技术必须转化成对人们有用的、可以接受的产品才有意义。我将来也要拿到MBA学位，把我的才智转化成对人有价值的东西。就像我最敬佩的比尔·盖茨所做的。”他所说的“对人有价值的东西”，是一个“校园无纸办公系统”，要写400万行的程序，要有十数人参加开发，而闫诺是这个团队的领导者。现在，闫诺正与志同道合的朋友一起，做自己的公众服务网站，同时还在编写一套Windows应用教材。



“你有把握达到你的目标么？”采访结束前我看着闫诺单薄的身躯，忍不住问。

“当然有，我2002年初曾经做了一个计划，现在我的目标都已经按照进度实现了，我相信能把握自己的未来。”闫诺坐在那里，脸上是自信的微笑，身后是金山软件曾经所在的翠宫饭店。

三、成长的土壤

发生在闫诺身上的事情或许证明了他的天分，但是有天分的人很多，不是谁都能做出成绩。王安石著名的《伤仲永》，就感怀了一个天才的坠落。在那篇文章里，仲永之父的行为无疑是扼杀其天才的关键原因。那么，作为一个得以发挥天分的少年，闫诺的父母在他的成长过程中扮演的是什么角色呢?

闫诺的父亲出身医道世家，在汕头大学/香港中文大学联合国际汕头眼科中心任职副院长，是广东省最年轻的医学教授之一。母亲在同一单位任职，在生物基因实验室工作。显然，闫诺求学的背景比一般人好得多。

电话那端闫诺母亲的声音很亲切，说到自己的儿子她可以滔滔不绝说很久。而闫诺的父亲则礼貌中带着拘谨，言简意赅。对于闫诺，他们一致认定，闫诺不是什么神童，从小到大没有表现出什么特别之处。闫诺的母亲还特地提起了闫诺幼时学钢琴的经历。原来闫诺上幼儿园的时候曾经学过钢琴，但是他极端厌恶弹琴，终于在8岁移居湛江之后停止，让家里甚为遗憾。

闫诺接触电脑是一个偶然，因为闫诺的母亲购买电脑时丝毫没有想到要给儿子电脑方面的教育，相反在后来的过程中他们还不停劝说，担心闫诺被网络的花花世界所迷惑，担心他痴迷于游戏而荒废了学业，“电脑只是个工具，需要人的创造力来驱动。”出身传统医学世家的父母希望闫诺将更多精力放到学校课程的学习上。能像其他孩子一样考上著名的重点大学，然后子承父业。

这几乎是大多数中国父母对自己儿女的要求：完成父母的追求，而不是儿女的梦想。如果当初闫诺的父母像中国大多数父母习惯的那样，强迫闫诺放弃自己的爱好，按照父母设计的道路成长，闫诺可能也会是一个成绩优异的好学生，但绝对无法像现在这样灵气四溢，信心十足。一个梦想被扼杀的人，无法拥有前进的热情。

幸好，闫诺的父母不是那样。

闫诺在上中学之后终于打碎了父母的梦想，明确表示不会去学医，而是要去做计算机科学研究。尽管不理解儿子的选择，闫诺的父母还是尽力给了儿子最大的帮助。单单是放在家中的4台电脑，其费用就不是一般家庭可以承受的，而且闫诺有非常好的版权意识，无论软件还是CD，全部购买正版。这巨大的花费尽管他们的家庭可以负担，但如此规模的付出，还是为了一个缥缈的梦想而付出，实在需要几分勇气。

“我真希望他能进清华北大。不过，现在这样，他能到国外求学，走自己的路，也挺好。男孩子翅膀硬了总要飞的。”

如果说父母看子女总有些偏爱或者偏恨的眼光，那么朝夕相处的同学对闫诺的看法应该更真实一些。因此冰河最后联系了整个事件线索的提供者，晶合后院居民黄育智（网名周愚）。

“闫诺这个人看上去挺开朗，但就我所知他的朋友似乎不多，只有他的同桌，他宿舍的对铺，还有一两个女生，而且都是不会电脑的。他去过美国，因此好像特别崇尚美国或者西方的生活，甚至有点心向美国。他在生活上似乎就比较懒

闫诺的电脑清单

康柏电脑，1995年购置，P100处理器，4MB内存，600MB硬盘，花费16 800元人民币。1997年升级为P166处理器。

联想电脑，2000年购置，PⅢ 667处理器，花费14 800元。

兼容机，2002年自行购置安装，P4 2G处理器，花费9100元，同时购置正版WinXP操作系统，花费1700元。

DELL笔记本电脑，2003年购置，P4 1.3G“迅驰”芯片，花费13 600元。

如果自行组网需要增加机器，还可以到街上店中租用。

一点。在食堂吃饭都是用学校的一次性饭盒或餐盘，这样就不用洗。他的袜子好像很长时间都是带回家洗。他转班之后不知道还是不是这样。”缺乏生活的自理能力是现在青少年的通病。不过在接受采访时，没有从闫诺身上看到任何相关的迹象。

对于闫诺的成功，黄育智有些羡慕，也有些失落。毕竟不是每个家庭都如此放任儿女的梦想，付出青春的代价。而眼见他人的理想一天天变成现实，每个心中有梦的少年都会不甘。“其实像我们这样年纪的青少年，在现在或者更小的时候都会有很多爱好，有很多理想，但很少有人像他想得这么清楚，早就确定下来，并为之不懈奋斗。大多数父母还是像我父母一样，希望我们好好学文化课，然后在高考中考出好成绩，上好的大学。对于像金山中学这样一个重视升学率的百年名校来讲，它也是希望学生把心思都放在功课上，觉得这种根据自己的兴趣自学实在很难成功，因此学校也从来没有说过闫诺的事。也许学校更怕我们都学他。”

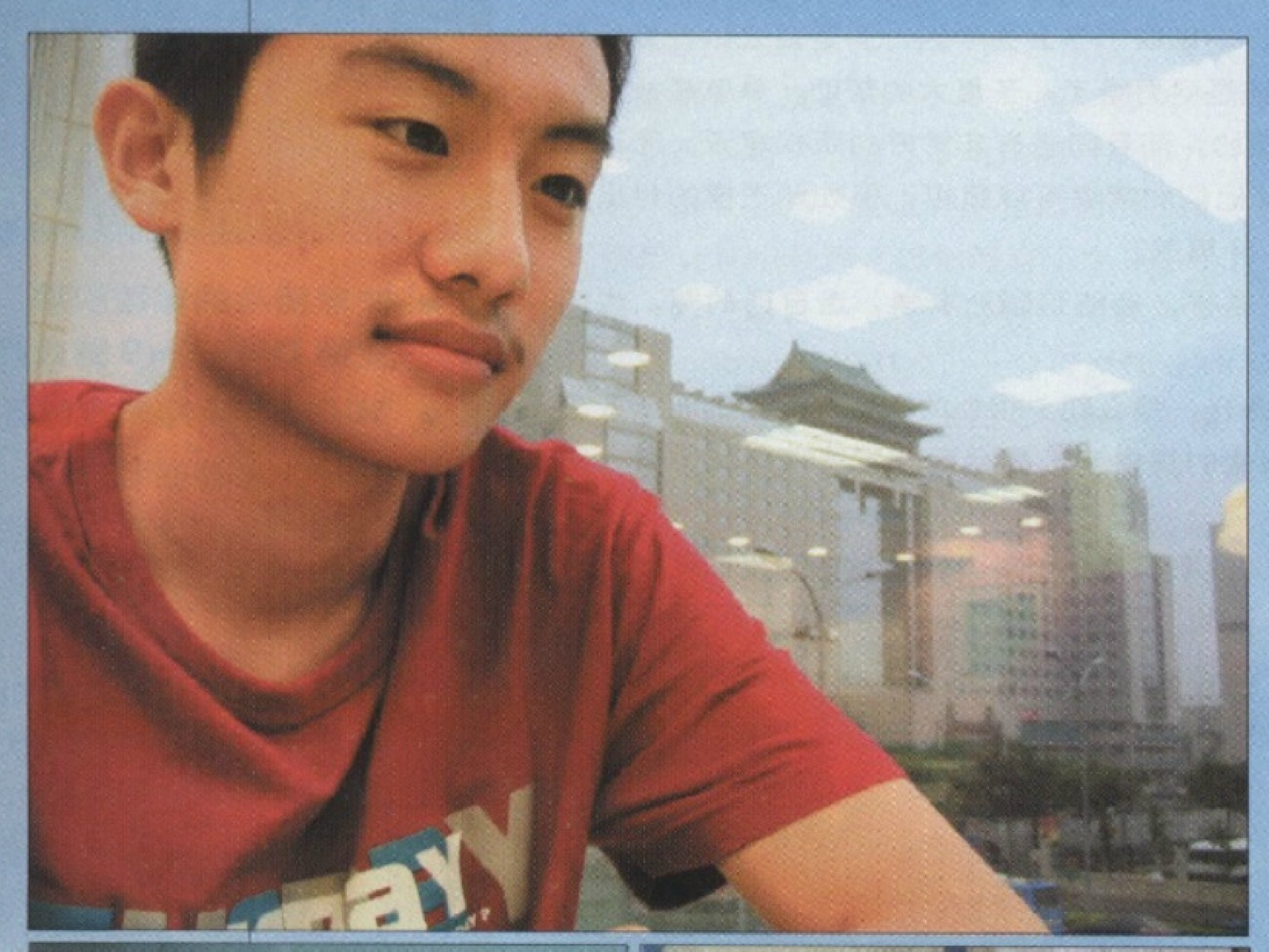
不管怎么样，闫诺的事对他周围很多人都是很有影响的。黄育智告诉我们，他的同学中有些人已经视他为偶像，很多人开始思考自己的将来，开始树立自己的目标，开始奋斗。人有自己的梦想是没有错误的，关键在于如何去实现。



四、远望未来

“我年轻的时候自以为是个天才，幸运的是，我听到了嘲笑声。”采访过程中闫诺的父亲这样说。我深以为然。

电影《阿甘正传》里面的阿甘，一直被人认为是个白痴，他没有什么太多的追求，就是尽力做他想做的事情。跑要跑到最快，朋友有危难的时候全力救助，答应别人的诺言绝不违背，珍视自己心中的感情。他喜欢珍妮，就把她的名字写到他的船头，所有的船；他和战友巴布约定平分捕虾的收入，就如约把收入的一半送给巴布的母亲，尽管巴布已经战死沙场。没有人说阿甘是个天才，但是他成了百万富翁，得到了珍妮真挚的感情。







闫诺和阿甘很像，灵气才智不过是成功的一个次要的因素而已。阿甘能跑，但谁能像他一般天天不停？闫诺钻研电脑，但有几人能像他夜半打着手电在被窝中研究资料？他们做自己喜欢的事情，就努力做到底，最后却得到了他们从没有期望的成绩。

天才和白痴，有谁能说得清？

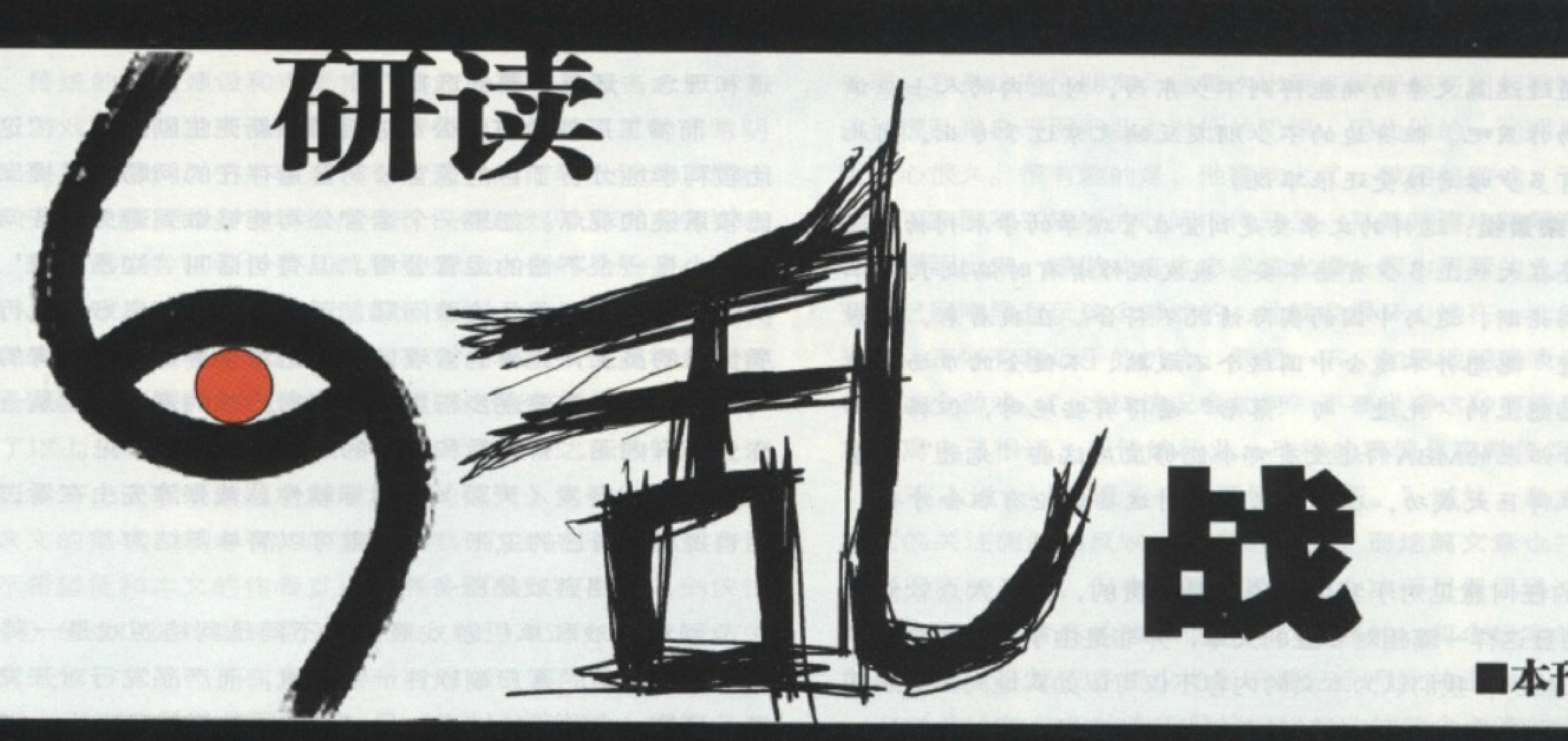
闫诺其实是一个很单纯的少年，尽管在技术上他已经达到了很高的水平，但是看看他历史、文学等人文方面知识的缺乏，以及对于微软之外的计算机技术的态度，就知道他需要弥补的还有很多。所以“神童”之说完全可以休矣。所谓“年少时节任轻狂”，每个少年的心里都有一个灿烂的梦，至于这个梦到底离自己多远，能不能伸手抓住，却是很多人一生的难题。闫诺对于他身边人的意义，在于让他们看到了把梦实现的路径。

其实那路径很简单：勤奋，坚定。如是而已。

唯一的遗憾，闫诺要实现他的梦想，就必须去大洋的彼岸。真希望有那么一天，追梦的少年能在自己的国土上振翅飞翔。

我们盼望那一天早日到来。P

做了一年多的记者，我便开始妄自尊大地以为，我可以纵览IT，写出存在于这个行业里的一切值得报道的东西。于是，当编辑部决定邀王东先生撰写《乱战——一个营销人眼中的2003年网络游戏》一文时，我感到不解，因为我自信如果时间足够，自己完全可以承担这篇连载3期的大型专题。带着怀疑的眼光我阅读了全文，而后忽然明白，有些东西是身在其外的记者永远无法写出的。因此，我在内心里给了这篇文章很高的评价，认为它最大的价值来源于它是一篇被条理化了的经验谈。文中的很多细节是记者无法挖掘出的，因为这些来自于作者长期的经历。



研读“乱战”

■本刊编辑部

虽然在我看来这绝对是值得一读的好文章，但由于文章所涉及的内容有些专业，因此对于这篇文章，读者的评价褒贬不一，本刊各地的信息员将大家的意见及时反馈给了我们。其中赞扬这篇文章的有：

沈阳 姜威：首先，我现在的专业是电子商务，所以学过营销这门课，对这篇文章并不感觉深奥或生疏。相反我觉得恰到好处，我也总想结合所学的营销知识来解释我周围发生的一些事情，但都没有找到很好的观察点，而作者就很好地把专业性知识和网络游戏结合在一起，让我们知道了网络游戏中除了“乱”还有更多的构建，我本人非常欣赏这样有知识和内涵的文章。

我周围的同学也觉得这篇文章的切入点很好，觉得大学生看过这篇文章后都能够学到些什么，他们对大软有了深一层的认识，所以我们都很喜欢，以后当然还希望继续推出，谢谢！

广州 徐海猫：我觉得“乱战”其实做得挺不错的，尤其是第二篇，感觉很不错，有种独特的怪怪的感觉，专业是挺专业的，但聪明的读者会读懂的。不过，这种专业的文章会遭到一些比较肤浅的读者跳过对待，但我相信只会是少数的，因为买大软的读者中这种人比较少，但借阅的人就难说了。总之，我觉得“乱战”系列对读者有用，虽然不会受大范围的读者欢迎，但许多读者是会欢迎的。

广州 洪宇：我认为登得非常好，如果单从文章的内容上看，的确像是学术性的营销策略介绍，但有一点是以上各位信息员没留意到的，就是此文的出发点。我个人认为作者是因为看到网络游戏商大造广告的无知，想以这种形式予以驳斥和教训。你们不觉得网络游戏现在已风行中国，但是能够抓住玩家的只有三、四个，这就是成功与失败的差别，其中营销策略占了主导作用。不要说什么振兴中华这些大理论、大思想，就从游戏软件业的发展来看，这篇文章都是发人深省的。很多人说看不懂、读不明，那只是个人的想法，如果是一些IT公司的带头人物，他们会觉得是宝，他们能参考文章重新规划，所以我觉得登这篇文章是十分必要和有用的。

不喜欢的声音似乎更多：

青岛 周永欣：作为这3篇文章来说，对于营销专业的朋友可能很适合，不过对于一般的电脑爱好者可能比较专业。大家都认为，从3篇比较连贯的文章中了解到了很多网络游戏销售、销售渠道和很多方面的信息，收获是有的，不过并不是太适合一般的电脑爱好者看。大家可能会马上省略过去不看，因为第一大家不感兴趣，第二大家认为看不懂，所以一些游戏公司人物专访反而能比这个要好。

吉林 王朔：多少还是偏向专业了一点，就我个人来说确实是比较好的文章，因为里面的观点有很多确实很有道理。其实我觉得大软偶尔是需要刊登这样的文章的，毕竟对杂志的高度有所影响。不过话说回来，我的同学们都几乎不看前面这一部分，更别提这种文章了，尽管和游戏有关。

桂林 刘远：这是大众软件，重音应该在大众上，那这么专业的文章有几个人看得懂？我想没几个。的确，这

是好文章，但我仍是无奈地去看，我可以学到很多东西，但别人呢？别人完全没必要看一篇自己过去不懂，现在不懂，以后懂不懂也难说的文章，这太浪费页码了。

重庆 陈杰：我看见这样的文章很不高兴！确实，这样的文章居然登了3期，简直就是浪费。不知道编辑选材的标准是什么，是专业还是大众？这篇文章显然是过于专业了，读者面很少……

郑州 冯涛：感觉有些过于专业了，好像对于管理和营销方面的专业内容更多一些。那么它的读者群更多的应该是专业人士而非普通的电脑玩家，但仍不失为一篇好文章。虽然自己并非业界中人，但通过这篇文章的确能得到不少东西，对业内的人士应该会有更大的作用吧。但身边的不少朋友反映文章过于专业，因此我觉得能有多少读者接受还很难说。

沈阳 荣景松：这样的文章要是刊登在管理学的学术刊物上还可以，刊登在大软上多少有些不妥。我发现作者有时偏执于MBA教材的个别论断，这与中国的实际情况不符合。在我看来，作者一些"先进"思想并不适合中国这个不成熟、不健全的市场。作者似乎把思想上的"先进"与"落后"看得有些绝对，但据我所知，从海外归来的MBA们还没有哪个能够应用这些"先进"的东西在中国取得巨大成功，在中国必须要对这些理论有取舍才行。

……

读者的任何意见对于我们来说都是宝贵的，但《大众软件》之所以会刊登这样一篇相对专业的文章，并非是由于忽略了大众的口味，而正相反，我们认为本文的内容不仅可以如实地向大众展现目前存在于网络游戏市场中的种种亟待解决的问题，同时也可让一些行业内的读者有所借鉴。简言之，我们希望此文可以借《大众软件》的影响力达到帮助中国网络游戏产业正常发展的目的。

在该文刊登之后，运营《仙境传说》的游戏新干线公司副总裁廖奇建先生向我们发来了他的看法："文章从营销操作角度来看写得很专业。很明显作者有丰富的营销理论知识和实际操作经验，从一个行业从业者的角度，而不是玩家的角度提出了很多实用性意见。目前网络游戏中有太多以玩家心态进行市场推广的执行者。没有市场调研，没有整体策划，没有效果评估，使得网络游戏的推广很吃力。而这篇文章在诸多方面都提出了很多具备可执行性的意见，具有实用价值，因此我个人认为这篇文章很有意义。在目前市场还很初级的情况下，建立健全的、完整的营销渠道和理念，还是首要的选择。"

而梦工厂软件有限公司总经理裘新先生则表示："这篇文章比较科学地分析了目前运营公司普遍存在的问题，并提出了自己比较系统的观点。如果一个运营公司能够做到避免这些问题，那它至少是一个不错的运营公司。但有句话叫'知易行难'，要在实际运营中真正避免这些问题，还需要公司有良好的执行力，素质优秀的员工，完善的管理体制，这对于普遍比较年青的运营公司来说，还是需要逐步积累和提高的。总的来说，这是一篇比较专业、有内涵、有高度和概念的好文章，难得一见。"

此外，开发《天骄》的目标软件总裁张淳先生在看过此文之后也提出了自己的主张，其内容可以简单归结为：

一、网络游戏是服务产品。

网络游戏和单机游戏最大的不同是网络游戏是一种服务产品，没有服务的客户端软件一钱不值，而产品发行对开发公司来说，只是一个阶段的结束，另一个阶段的开始。

二、网络游戏销售的不仅仅是产品本身，还有基于产品的服务，也就是游戏时间。

视野

PC MAGAZINE
2003年07月16日



碳微管

日本NEC基础研究实验室发现一种石墨状的微小晶体。它既可变成金属形态传递电流，又可变成半导体通过改变形态存储信息。这个怪胎就是碳微管——希望有朝一日这东西应用到存储器上时不会硬生生地把内存条变成白铁片子。

生物传感器

若干年以后，一片植入人体的芯片就可以扮演"专职医生"，尽早检查出人体的疾病并将药物直接送入血液。关键是，如果这东西感染电脑病毒或者被黑客侵入了怎么办？

超级紫外线蚀刻技术

由于光学蚀刻技术只能把硅晶体的最小蚀刻宽度控制在65纳米，因此它只能把摩尔定律延伸到2007年。只有超级紫外线蚀刻技术（EUV）技术才能将其延长至下个十年，因为它能将蚀刻宽度缩小到32纳米。

……

网格计算

"网格"是把很多不同机器上的CPU、存储设备，包括数据组成一个网络集群，来应付复杂的应用。可是有多少人会愿意在自己不用电脑的时候将自己的私有物品和人分享呢？

以上对这20项科技仅仅是管中窥豹，不管你对这些东西存在的意义是肯定还是怀疑，你能保证自己不会被这"一斑"彻底改变生活么？

tom's hardware guide
2003年07月16日



日本人真是越来越能搞怪了。一家名叫Takara的日本玩具制造厂商发明了一种能将狗叫声转译成人类语言的玩具，这个叫Bowlingual的东西创下了30万的销售量。这家位于东京的公司近日宣布，他们最新发明的一种叫做Meowlingual的猫语翻译机11月将在日本上市，这东西能把猫叫声翻译成类似"我受不了啦"这样的人能听懂的话，不过究竟会收录哪些用语目前尚未决定。

这种翻译机的售价大约是8 800日元（约合74美元），比在日本热销的Bowlingual14 800日元（约合125美元）的售价相对便宜不少。

这两个小玩意儿都使用了由一个东京实验室开发的动物声音数据库，这个实验室同时还对人类的声音进行研究，用于协助破案和手机软件开发。

Takara计划8月份将Bowlingual在美国出售，而Meowlingual的海外市场暂时还未作打算。

"猫比狗更小更狡猾，因此我们需要对设计进行一点小小的改动，"Takara的女发言人Maiko Hasumi近日表示。"猫科动物不能延用Bowlingual一样的项圈式设计，这样如果人想知道它在说什么就必须把麦克风举在它的嘴边。""如果你的猫咪心情不好，这台机器还可以实现为它占卜爱情等娱乐功能。"

Takara计划在2004年3月前售出30万台Meowlingual。

游戏时间这种产品有着不同于单机游戏的鲜明特征：

1.使用者对产品的认知足够丰富。几乎所有的网络游戏都提供多达几个月的测试期和一定的免费期，所以产品对消费者来说是完全透明的。2.产品的销售不是一次性的，而是分阶段的。没有人会做一锤子买卖，所有的厂商都希望玩家可以在自己的产品上停留的时间越长越好。从玩家的角度看，好玩就接着续费，不好玩就走人。3.购买形式的多样性。目前电子销售、IP记费、手机付费等购买形式多种多样，据了解国内最大的一款网游的电子销售比例已经超过了50%。

三、传统的渠道建设和市场推广与产品品质和服务。

由于游戏时间这种商品的特点，使得玩家的购买目的非常明确，激情购买的比例几乎为零。没有人是因为市场上铺满了同样产品的点卡而去购买的。市场推广也仅仅能起到带来更多尝试者的目的，而要这些尝试者付费，就要看游戏本身的品质了。除游戏本身的品质外，我们认为最关键的还有线上、线下的服务。传统渠道商的利润空间将越来越小，拥有大资本的渠道商将走到前台来，通过购买产品的总代理权来扩大自己的生存空间。

除了以上一些游戏圈内的知名人士向我们表达了他们对于该文的看法之外，还有很多网络游戏厂商的负责人向我们表达了他们对于该文的需要，其中有的向我们索要该文的电子版，还有一些则表示希望能和本文的作者直接沟通，譬如正在酝酿《剑侠情缘网络版》的金山公司副总裁王峰先生，便在记者的一次采访中询问王东先生目前是否身在北京，而当他知道王东目前还在河南之后，记者看到了他失望的神情。（其他厂商负责人的思考意见，由于本文篇幅有限，在此不作赘述。）

我们将读者的反馈信息和各厂商的看法提供给了文章的作者王东先生，而显然他在此文之后，也还有很多想对大家说的话。他通过电子邮件告诉我们：在调查的过程中，我感触最大的就是，网络游戏圈子里的人，大多孩子气特别重，甚至包括一些“经理”级的人，几乎就是那种依赖网络和技术生存的人和群落，已经完全和现实中的社会脱节。一旦他们的商品必须和社会广泛地接触，中间的差别就自然而然地显露出来。我真的难以想象这些“象牙塔”中的人如何去应对那些“老奸巨滑”和“邪门歪道”层出不穷的各地经销商。随着网络游戏的“蛋糕”变大，当真正有实力+势力的渠道壁垒出现后，我难以想象那些平均年龄为22岁的管理者们如何去处理。我身边有位朋友，他每次出现在网吧都将引起网吧的慌乱，这种慌乱来自于网吧业主对他的恐惧，因为他的一张罚单就能让业主伤心很久。很有趣的是，他喜欢上了一款网络游戏，于是整个城市几百家网吧在短短的时间内传开了：某某某喜欢某某游戏。效果自然显现出来，该游戏在本市异常火爆，因为再笨的业主也知道只要自己网吧里有玩这个游戏的，他就会很开心地在一边看，对业主来说，正好有套近乎的机会。假想一下，如果他明确表示：“我不喜欢这个游戏。”这样情况会如何？不要觉得这种事情是天方夜谭或者离自己很远，在传统行业，这样的事情是家常便饭。

有人说：“吃馒头未必要懂种麦子。”诚然，各大厂商对于此文的关注固然能反映出文章的份量，而这篇文章也并非是迎合某些厂商的产物，但中国网络游戏产业决不是仅仅通过网络游戏的开发者和运营商的改变便可得以完善的。每个玩家生存在游戏世界中的状态都或多或少地影响着这个产业的走向。

《大众软件》的责任是把困扰产业的每个点滴如实地展现在所有读者面前，因此现在或许你正在这样问自己：我需要网络游戏么？我需要研读这篇文章么？ P

CNET.com
2003 年 07 月 14 日



对大多数人来说，垃圾邮件会不会成为和拥挤不堪的高速公路、晚餐时间的推销电话一样讨厌的东西？一项新的 Harris 互动研究表明，答案是肯定的。

Harris的研究员发现，根据据该公司的最新调查结果，把垃圾邮件定为“非常讨人嫌”等级的人已经从去年12月的 80% 下降到了 64%。

本周公布的结果是该公司向两批美国成年人进行在线调查后得出的。其中一笔数据从今年5月19日到27日向3462名志愿者调查获得，另一笔则是从7月10日到15日向655名志愿者调查所得。

该调查行动的策划者 Humphrey Taylor 说：“那些选择垃圾邮件并没有那么讨厌的人，大部分是因为他们已经能对垃圾邮件应付自如了。但是即使人们有很多有效的对付垃圾邮件的方法，他们希望除之而后快的想法仍然一点都没变。”

尽管人们可能会把垃圾邮件仅仅作为日常生活中烦人东西的一部分，但垃圾邮件的散布者们如果就此开始洋洋得意那就大错特错了。调查结果中79%的人表示会将垃圾邮件诉诸法律，这要高于去年 12 月份的 74%。

美国国将通过法案，不惜通过任何手段来制止垃圾邮件的泛滥。

接受调查者表示，垃圾邮件已经占了他们邮件总数的40%，而在其他一些调查结果中更是超过了50%。这些邮件里面色情邮件占了大多数，很多都是出售伟哥一类药品的广告。只有31%的人们表示他们收到的邮件是吹捧计算机硬件产品的。

ZDNet
2003 年 07 月 15 日



随着民主党一项新提议的出台，使用点对点交换版权软件的用户恐怕要面临被判重罪的危险了。

该提案规定，如果有人胆敢通过因特网共享哪怕一个没有授权的软件，都要被判处5年以上监禁，并处以 25 万美元以上的罚款。

密歇根州司法部的资深民主党人 John Conyers 在规定中写道：作者、用户和计算机所有者保护法案（ACCOPS）将代表国会的意愿关闭那些被传统唱片和电影公司视为洪水猛兽的点对点网络。

其实 1997 年的时候，在一项几乎不为人知的，叫做“反电子盗窃法案”的法律背景下，已经有许多点对点用户从技术上构成了犯罪。如果此次ACCOPS法案通过，检举人只需要证明他的软件在网上被公开取用，而无需拿出该软件被重复下载的证据。一位法律界的学者认为这根本就是在小题大做。

“未授权的商业软件个人拷贝行为将被列入刑事犯罪范畴，这是有关法律对犯罪定义外延的结果。”在伟恩州立大学教授《版权法》的 Jessica Litman 指出，“软件共享行为应该是个例外，但那该死的法案却非要把它置于死地。”

Litman 说，如果没有 ACCOPS，侵权犯罪是“难以证实的，因为你必须先证实非法拷贝是不是真的流了出去。”

旧金山一个叫做电子国界基金会（EFF）的民间组织也对这项法案大加指责。“把交换软件的人们投进监狱根本不是解决问题的方法！”EFF 的律师 Fred von Lohmann 表示，“这种法案的公布根本就是对人们的隐私、创新能力甚至人身自由的一种间接践踏。”

运筹帷幄 决胜千里

——Windows全自动自定义安装完整攻略

■重庆 烟波

只要是使用Windows的用户，都会碰上新安装或重新安装系统的问题，坐在板凳上无聊地看进度条是件无奈的事。有人说，用Ghost备份还原嘛，这是一个不错的方法，但这样重装的系统不能有任何改动，每次安装完后，多少会发现一些不如意的东西，因此这并不是最好的办法。这里要给大家介绍的是Windows系统、驱动及Office软件的全自动自定义安装。让你领略软件安装中“自动”和“自定义”的真正含义。

一、Windows XP无人参与安装

WinXP系统之庞大、安装历时之长，曾一时传为“佳话”，因此，WinXP安装是大家最想自动化的。

（一）系统的自动安装

1.创建WinXP的自动应答文件

在WinXP安装光盘\SUPPORT\TOOLS目录中，找到DEPLOY.cab文件，用WinRAR等解压软件将其中的setupmgr.exe文件解压出来。以WinXP专业版为例，双击setupmgr.exe文件，启动Windows安装管理器向导，通过单击“下一步”，依次选择“创建新的应答文件”→“Windows无人参与安装”→“Windows XP Professional”→“全部自动”→“否，这个应答文件将用来从CD安装”→“我接受许可协议”，最后将出现如图1所示窗口，在这个窗口你需要设置好手动安装中系统向你询问的各种问题的答案，设置完成后，单击“完成”，会有对话框提示输入自动应答文件的保存路径和文件名（图2），单击“确定”将生成两个文件，一个为自动应答文件（Unattend.txt），另一个是批处理文件。

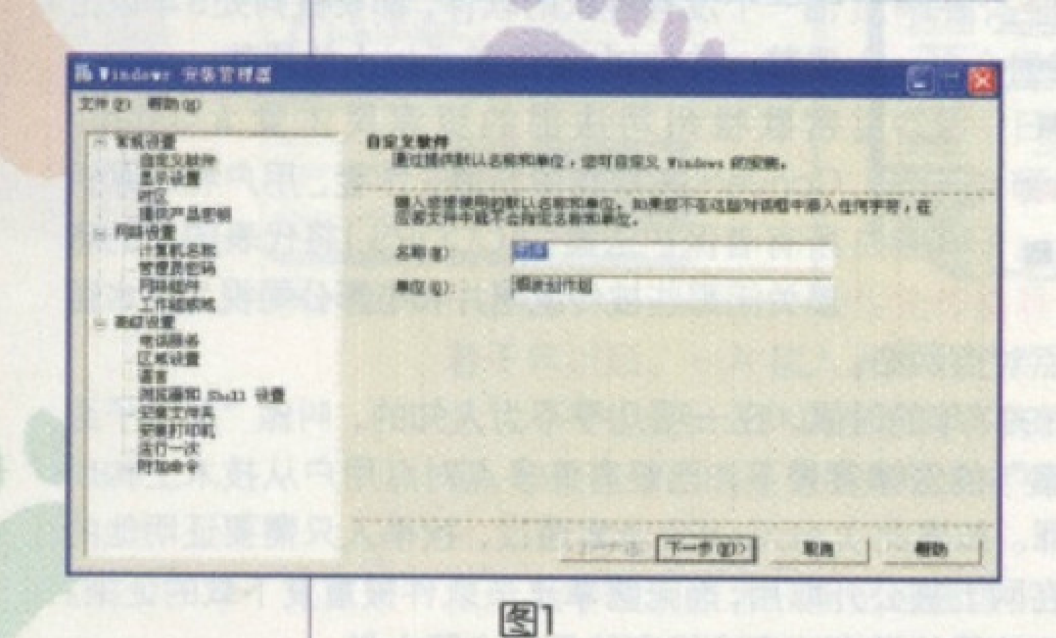


图1

Windows 安装管理器

安装管理器向导成功地创建了带有您所提供的设置的应答文件。输入应答文件的位置和文件名。

位置和文件名(L):

H:\system\xpcn\unattend.txt　浏览(R)...

如果指定多台计算机名，向导会创建一个 .udf 文件。根据所建的应答文件类型，向导也会创建一个 .bat 脚本文件的示例。

确定(O)　取消(C)

图2

2.使用自动应答文件安装WinXP

这里假设WinXP专业版的安装文件在H:\system\XPCN\I386目录中（可拷贝到硬盘），应答文件在H:\system\XPCN\目录中，打算将系统安装在E盘。先看Win98下如何进行自动升级安装，选择“开始”→“附件”→“命令提示符”，将此命令行窗口的当前目录定位到系统安装文件的I386目录，即“H:\system\XPCN\I386”（要用到的两个命令是：“H:”、“cd system\xpcn\i386”），然后输入“Winnt32 /unattend:H:\system\XPCN\unattend.txt /s:H:\system\XPCN\I386 /tempdrive:E:”命令（请注意空格的位置），按回车键后你就可以去睡大觉了。两个小时后，你会发现一个全新的系统已经展现在你面前了。这个命令中带了3个参数，“/unattend:”用来指定自动应答文件，“/s:”用来指定安装文件的路径，“/tempdrive:”用来指定系统要安装的分区。注意：在DOS下安装，/unattend参数可简写成/u，/tempdrive参数可简写成/t，但在Win98下安装却不可以，另外在安装的时候，最好将光驱、软驱中的光盘和软盘取出。

也许我们电脑中并没有安装Win98等系统，这时一张Win98的启动软

盘也可以启动安装WinXP，用启动盘进入DOS界面，然后再进入WinXP的安装文件目录中，如H:\system\XPCN\I386，先执行SMARTDRV.exe命令，这样可以加快安装速度，然后输入“Winnt /u:H:\system\XPCN\unattend.txt /s:H:\system\XPCN\I386 /t:E:”命令即可启动自动安装程序。需要注意的是，这里应输入winnt命令而不是winnt32。

3.用批处理文件安装WinXP

有人可能一直纳闷，生成txt自动应答文件的同时，还生成了一个bat批处理文件，这个批处理的文件又是做什么的呢？简单的说，这个文件可以让我们上面的操作简单化。使用此文件，我们就用不着输入那么多命令字符了，直接在DOS下或Win98的运行窗口执行此批处理文件即可。但在运行前有必要对其修改一下，右键单击生成的unattend.bat文件，选择“编辑”，这样就会调用记事本打开它（图3）。

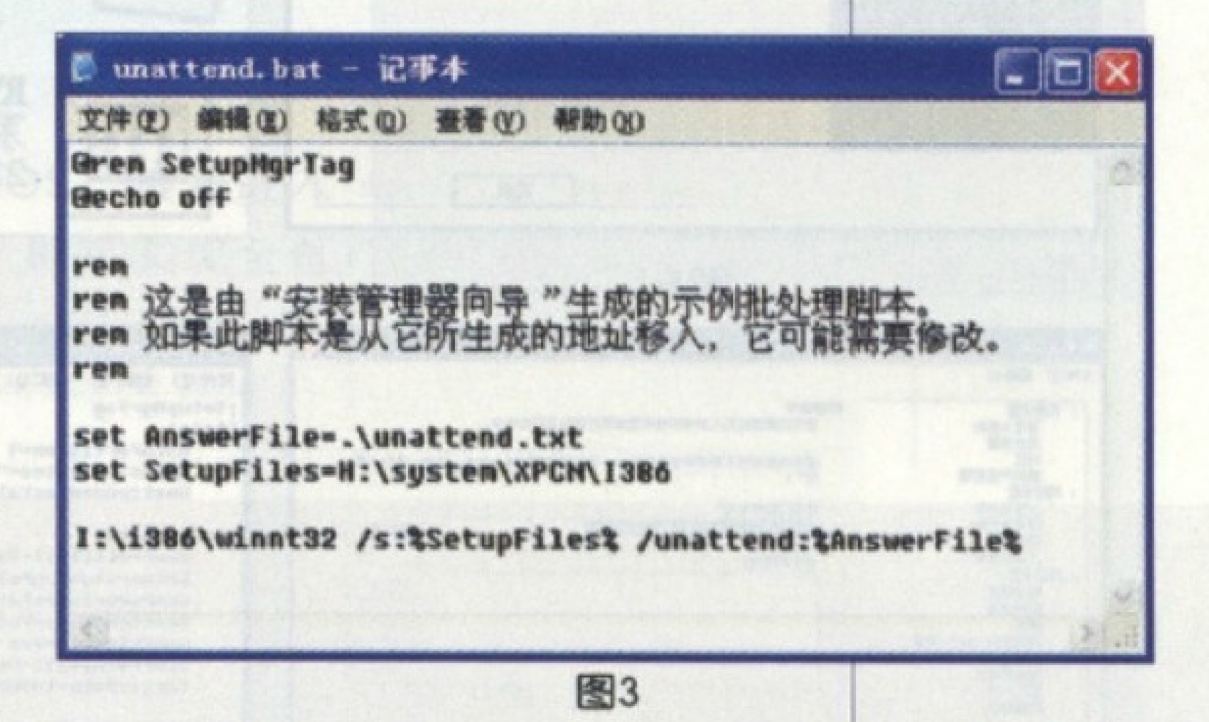


图3

从文件中我们可以看出，这个批处理文件主要定义了自动应答问答、WinXP安装文件的路径以及安装命令。“set AnswerFile=.\unattend.txt”是定义自动应答文件的路径，“set SetupFiles =H:\system\XPCN\I386”是定义安装文件的路径，我们可根据实际情况对其进行更改，以符合自己的要求。“I:\i386\winnt32 /s:%SetupFiles% /unattend:%AnswerFile%”是系统安装命令，默认情况指定为光盘下winnt32命令，如果我们使用的是备份在硬盘上的WinXP安装文件，那么就应据实更改。另外我们还有必要指定将系统安装在哪个分区中。根据上面的要求，可将最后一条命令改为“H:\system\XPCN\I386 \winnt32 /s:%SetupFiles% /unattend:%AnswerFile% /t:E:”。当然如果是在DOS下安装还要将winnt32改为winnt，3条命令的前面还需加上SMARTDRV命令，不过SMARTDRV命令也可以在运行此批处理文件前手动执行。

其实最自动化的还是刻录一张带启动功能、添加有自动应答批处理文件的WinXP安装光盘。这样你只需将光盘放入光驱，重启系统从光盘引导即可。因为涉及到启动光盘的刻录，内容颇为繁杂，这里就不多说了。

提示： Win2000的全自动安装方法和WinXP基本相同，有需要的读者可根据以上内容作相应处理即可。

集成WinXP SP1

一般来说，我们都是先安装WinXP系统，然后再安装Service Pack 1。如果在安装WinXP前将SP集成到安装文件中，岂不省事，并且还可以节省不少时间。从网上下载WinXP的SP1（请注意语言匹配及确认你是正版用户），然后用WinRAR等软件将其解压，也可以在命令提示符窗口下输入带x参数的命令来解压。假设补丁文件为“xpsp1a_cn_x86.exe”，那么可以在命令提示符窗口中输入“xpsp1a_cn_x86.exe –x”，在弹出窗口中选择文件存放的路径（这里为H:\system\xpsp），单击“确定”即可。在解压的文件目录中找到“update.exe”，这里首先需要说明的是因为需要写的权限，因此必须将WinXP的安装文件拷贝到硬盘的一个目录中，我将其拷贝到H:\system\XPCN中，然后在命令提示符下输入“H:\system\xpsp\update\update.exe –u –s:H:\system\XPCN”，然后回车即可。其中u参数是设定不需要点击鼠标按钮，而s参数是指定WinXP安装文件的存放目录。

（二）常见应用、驱动程序的自动安装

WinXP系统可以自动安装，但系统安装完后，对各类驱动逐一更新仍然是个麻烦事，有没有办法将这些驱动的更新也集成到系统的自动安装中呢？答案是肯定的。下面我们分情况来研究这一问题！

1.Install Shield类驱动程序的自动安装

我们平时从网上下载的很多驱动程序文件，被做成了Windows的安装程序，通常可通过双击Setup.exe文件，一路回车进行安装，这类驱动程序大多采用Install Shield制作。所有Install Shield都支持Silent Install，即不出现任何对话框，直接按照用户的设定完成安装，因此我们可将这类驱动轻而易举地通过自动应答文件和系统一起完成安装。下面我们以NVIDIA显卡驱动的安装为例给大家讲讲Install Shield类驱动程序的自动安装。

到网上将最新的NVIDIA显卡驱动程序下载到本地硬盘中，用WinRAR将其解压到H:\system\nvidia目录中，我们便可在H:\system\nvidia\eVGA中找到Setup.exe文件（图4），在命令提示符窗口中，将当前目录定位到H:\system\nvidia\eVGA，然后运行“setup –r”，启动安装程序，和平时安装驱动程序一样，根据个人需求点选相关选项，一路回车完成预安装，只是最后一步选择“不，稍后再重新启动计算机”（图5）。完成后进入安装路径，如

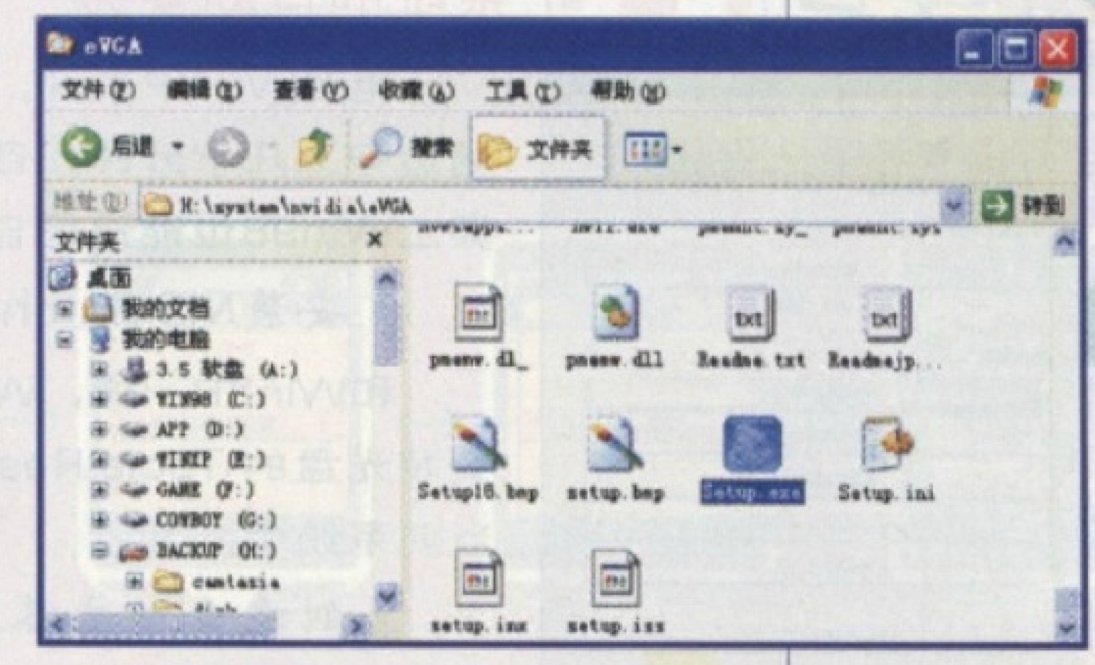
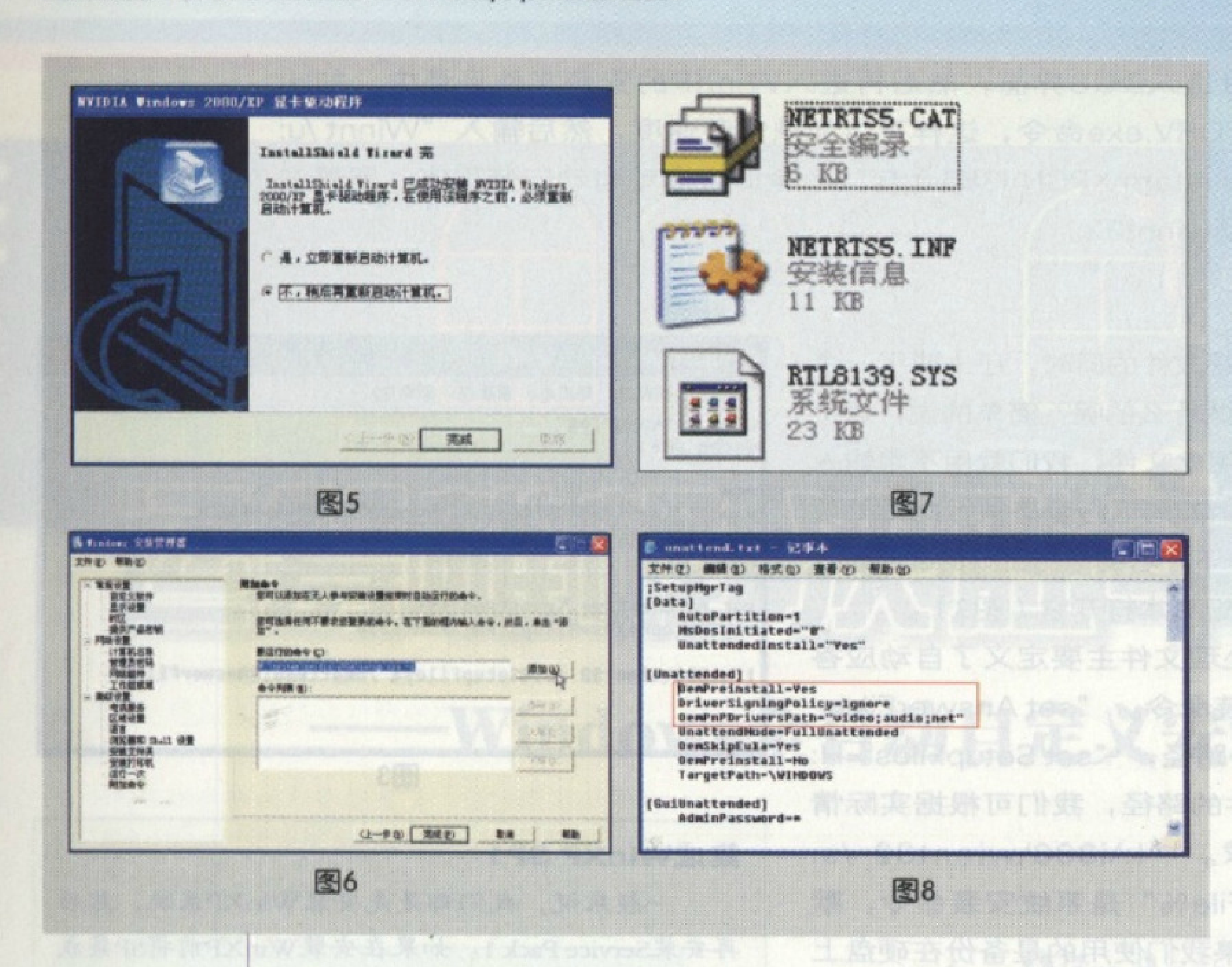


图4


图5 图7 图6 图8

e:\windows下，将生成的setup.iss文件拷贝过来，然后覆盖刚才解压的驱动程序目录中的setup.iss。再次在命令提示符窗口中执行H:\system\nvidia\eVGA目录下带s参数的setup.exe命令，就不会出现任何窗口了，而驱动程序却悄无声息地安装好了。

不知是否还记得，WinXP自动安装应答文件配置的最后一步是附加命令，我们可以利用此功能，将所有驱动程序的Silent Install方式的安装命令全部添加进去（图6）。这样也就解决了Install Shield类驱动程序的自动安装。

2.inf类驱动程序的自动安装

安装过网卡驱动程序的朋友都知道，几乎所有网卡驱动程序都没有制作成为Windows安装文件的形式，而是一个inf文件和一些其他的文件（图7），这类驱动，手工安装一般是通过控制面板中的“添加硬件”实现。

如果要实现自动安装，就非得将其集成到系统安装文件中不可。还好WinXP提供了一个集成OEM驱动的功能，这个功能的目的是让那些笔记本、品牌机厂商可以将自己产品的硬件驱动集成到预装的Windows中，在安装Windows时能自动安装。这里我们正好利用这个功能将inf类驱动集成到WinXP的安装文件中，具体操作是，将硬件的驱动程序按照要求保存到Windows安装文件中，然后在应答文件中指定这些驱动程序的存放位置。

如果我们安装系统后要更新显卡驱动、声卡驱动、网卡驱动，则只需在WinXP安装文件的I386目录下新建OEM\$1目录，然后再新建3个子目录video、audio、net，将3个驱动程序分类拷贝进去。接着用记事本打开生成的自动应答文件unattend.txt，在[Unattended]下添加以下3条命令（图8）：（“//”后面是注释，文件中不添加）

OemPreinstall=Yes //启动OEM驱动安装

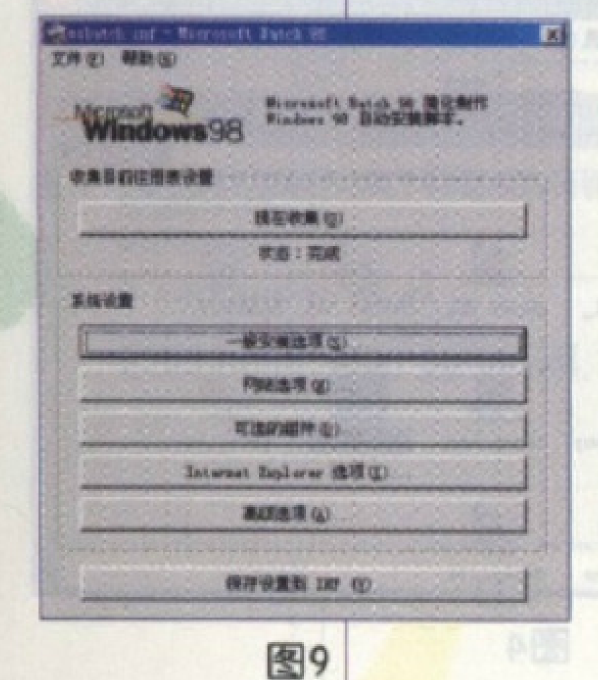
DriverSigningPolicy=Ignore //不显示驱动签名警告

OemPnPDriversPath="video;audio;net" //逐一指定各驱动存放的相对路径，以分号隔开。

提示：*这里的驱动路径是相对路径，切不可用绝对路径，更不可将其指到另一分区。如果你要将添加进来的inf驱动和系统安装文件一起刻入一张光盘中，则应该将OEM目录新建在I386的同一级，只有存放在硬盘上时才放到I386的下面。*

二、Windows 98全自动自定义安装

（一）系统的自动安装


图9

相对WinXP来说，Win98的安装要简单得多，并且安装时间也要短很多，但要我们在电脑边守上几十分钟，目的只是为了单击“下一步”和输入几个字符，心里还是有点不甘，事实上Win98也能进行自定义的全自动安装。

1.安装MS Batch 98

和WinXP一样，Win98的安装文件中也有一个创建自动应答文件的程序。进入Win98的安装光盘的\Tools\Reskit\Batch目录中，双击setup.exe文件，将Microsoft Batch 98安装到当前系统中。

2.创建自动应答文件

单击“开始”→“程序”→“Microsoft Batch 98”项，启动MS Batch 98，在弹出

的窗口中（图9）设置好各安装项，需要注意的是一定要在“一般安装选项”中输入系统的安装目录，否则将默认安装在c:\windows目录中（图10）。另外，如果你当前使用的系统是Win98，那么可以单击“现在收集”按钮，MS Batch 98会将当前系统相关的信息收集到各项中，然后在此基础上做相应修改，就比较轻松了。最后单击“保存设置到INF”，在弹出来的对话框中输入保存的路径和文件名（如h:\system\win98\msbatch.inf），单击“保存”即可。

图10

3.使用自动应答文件安装Win98

应答文件做好了，安装就很简单了，用Win98启动软盘进入DOS，接着进入Win98安装目录中，执行“setup h:\system\win98\msbatch.inf”即可实现全自动安装。

（二）用inf安装程序添加驱动程序

WinXP自动安装中遇到一个驱动更新的问题，Win98中同样也遇到这样的问题。不过Win98驱动程序的自动安装要比WinXP简单得多，因为Win98的安装文件中自带一个inf安装程序，用此程序可将任意驱动程序轻易添加到系统安装文件中。

因为我们要利用inf安装程序，将相关驱动程序添加进Win98的安装文件中，因此对Win98的安装文件必须拥有写的权限，所以需将Win98安装光盘的文件整盘复制到硬盘的一个目录中（假设复制到H：\system\Win98目录下）。

在复制过来的Win98安装目录中，双击tools\reskit\infinst文件夹中的infinst.exe文件，将打开如图11的inf安装程序窗口。在上面的文本框中，输入驱动程序中inf文件的路径和文件名，即准备添加到Win98安装程序中的驱动程序。我这里需要将H：\system\driver\net路径下的

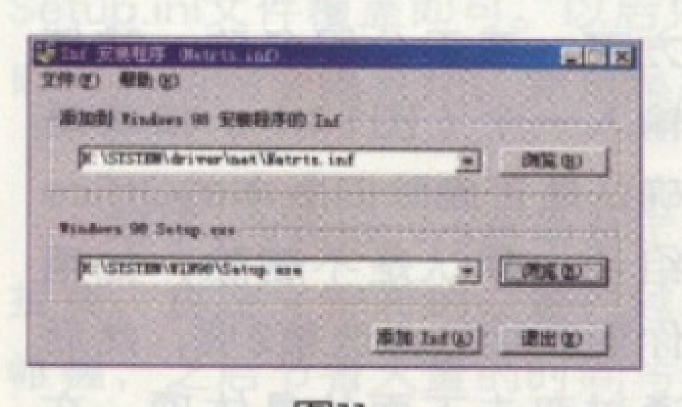



图11

网卡驱动程序添加进去，因此应单击上面的“浏览”按钮，定位到H:\system\driver\net文件夹，选定其中的NETRTS.inf文件，然后单击“打开”按钮。当然也可直接在“添加到Windows 98安装程序的Inf”框中输入“H:\system\driver\net\NETRTS.inf”。

接着在下面的“Windows 98 Setup.exe”框中，输入Win98安装文件中setup.exe文件的路径和文件名。我这里为“H:\system\WIN98\setup.exe”。最后单击“添加inf”按钮，此时将显示安装的进程。inf安装程序会将所需的inf文件和驱动文件复制到Win98安装文件夹中。它会在Win98安装文件夹中建立2个目录，一个是Oldinf，用于保存被新的inf文件替代的原有的inf文件；另一个是Wininf，用于保存Win98中现有的inf驱动文件。

如此这般安装完Win98系统后，再也不会提示你安装网卡驱动了。其他驱动也可以采用类似办法添加到系统安装文件包中。事实上，现在的驱动一般都有一个inf文件，包括Install Shield类的驱动程序，将其解压就可以看到它们的inf文件。因此，采用此法可解决几乎所有Win98驱动程序的全自动安装，可惜inf安装程序只适用于Win98驱动程序的添加，不能移植到WinXP中。

三、Office XP全自动安装

前面已将Windows系统的自动自定义安装介绍完了，除了Windows，Office恐怕也是普通用户非装不可的软件，虽然其安装不比Windows那么复杂，但时间也够长的。接下来要给大家介绍Office XP的全自动自定义安装。

1.Office XP全自动安装

和Win98/XP一样，Office XP的安装文件包中也带了一个用来生成自动安装应答文件的工具。不过它存在于Office XP Resource Kit Tools工具包中，双击Office XP安装光盘ORK目录中的ORK.msi或Setup.exe，即开始安装这一工具。安装完成后，单击“开始”→“所有程序”→“Microsoft Office Tools”→“Microsoft Office XP Resource Kit Tools”→“Custom Installation Wizard”菜单项（图12），启动Office自定义安装向导。单击“Next”跳过欢迎界面，程序将自动搜索需要的MSI文件，如果没有找到，请单击“Browse”按钮，点选Office安装盘根目录下的PROPLUS.msi。单击“Next”，向导提示是新建一个MSI文件，还是打开一个已存在的MSI文件，我们第一次运行，当然选择“Create a new MSI file”项新建MSI文件。下一界面中是确定MSI文件的存放路径和位置，按默认即可。

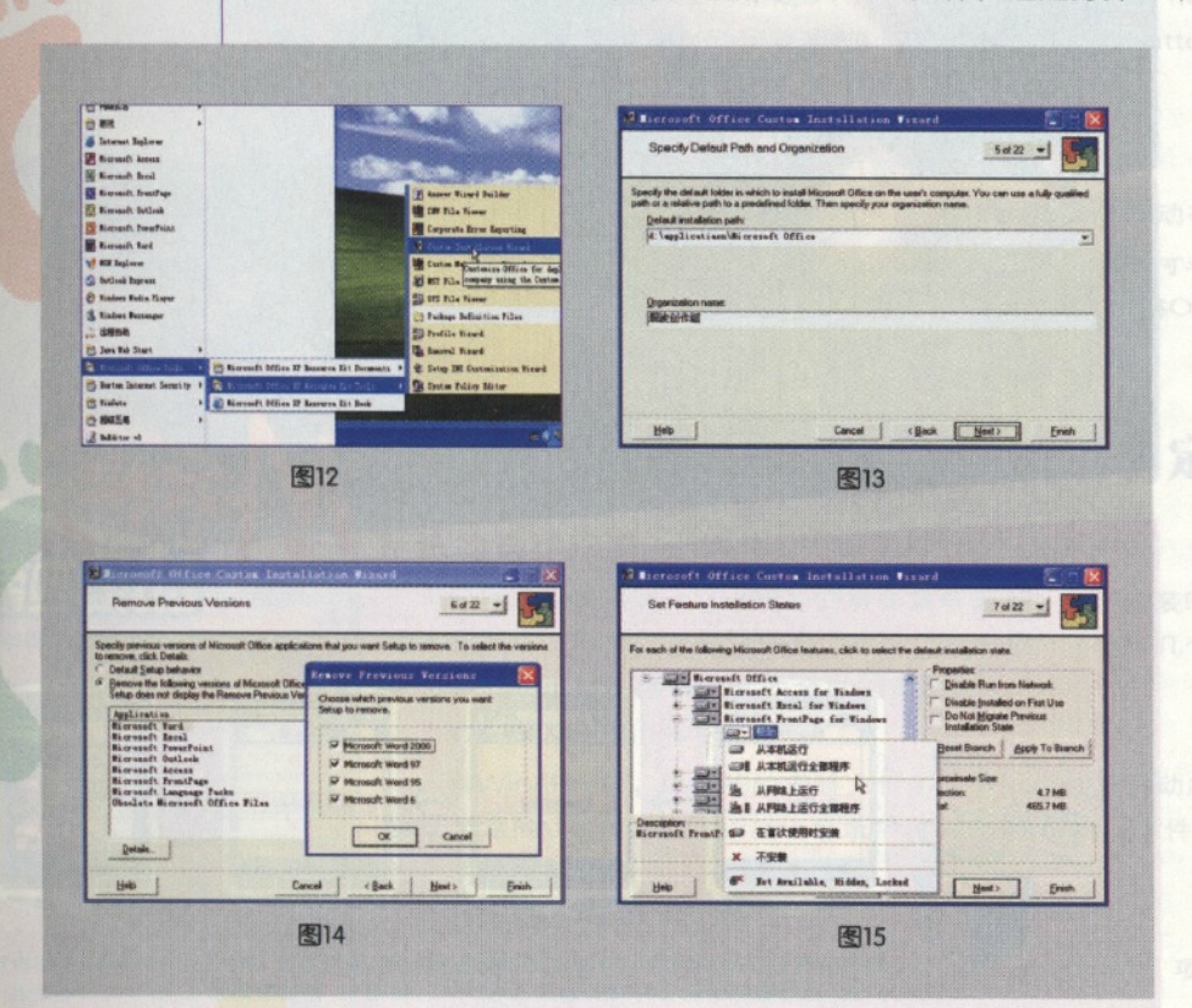


图12 图13 图14 图15

接下来的页面就很关键了，首先选择安装的路径和公司名，默认的路径是“<ProgramFiles>\Microsoft Office”，它表示Office XP将安装在系统分区的Program Files\Microsoft Office目录下。因为Office XP安装颇费空间，因此一般将其安装在其他分区，这时你必须将正确安装路径输入方可。至于公司名称，随便输入一个（图13）。接着是确认是否删除旧版本的Office组件，默认是不删除，如果你要删除可点选第2项，然后通过双击下面的具体项，在弹出来窗口中选择要删除的

旧版本（图14）。接下来的步骤和平时的手动安装基本相似，就是选择安装哪些组件（图15）。选择完成后就不要再单击“Next”了，直接单击“Finish”完成安装。向导便自动生成了一个MSI文件，在接下来的弹出对话框中，向导指出MSI文件存放的位置，并指出如何使用MSI文件进行Office XP自动安装（图16）。启动命令提示符，在命令提示符窗口下，将当前目录定位到Office XP安装文件Setup.exe所在目录，然后输入上图中向导提示的命令，Office XP即启动自动安装程序（图17）。

2.自动安装完全隐身化、完全集成化

Office XP全自动安装虽然解决了我们无需守在电脑旁便能完成安装的目的，但是也有些不足，安装开始时需要输入一长串命令，安装过程中还不时冒出一些窗口，扰乱我们干别的事情。事实上我们完全可以实现自动安装完全隐身化、完全集成化。不过这次要用的是“Office XP Resource Kit Tools”中的“Setup INI Customization Wizard”工具，其原理就是通过修改Setup.ini文件来达到更改Setup.exe安装程序的目的。单击“开始”→“所有程序”→“Microsoft Office Tools”→“Microsoft Office XP Resource Kit Tools”→“Setup INI Customization Wizard”菜单项，启动Setup.ini文件配置向导。

在第1个页面中输入Office XP的安装文件setup.exe的所在目录，即Office XP安装文件的根目录。第2个页面是用来确定Setup.ini文件的，向导会在一个文本框中显示一个Setup.ini，点选即可。第3个页面的左边是日志记录，可不作任何设置，右边用来设置安装过程显示的方式。如果你要求安装过程悄无声息，什么也不显示，那么选择“None”（图18）。第4个页面显示Setup.exe将要安装的MSI文件包，默认只是“√”了一个核心选项和一个更新选项，对于“Microsoft Office XP Resource Kit”、“Microsoft SharePoint”等重要选项都没有选，当然通过平时的手工安装后，也就无法看到它们啦，这里大家可根据实际需求对各项进行取舍（图19）。第5个页面是根据MSI文件选择MST文件，其实只需点选那个核心MSI文件，然后将我们上面做好的MSI文件添加进去就是了。另外，为了安装完全隐身化，每个MSI文件的显示设置都应选择“None”（图20）。最后单击“Finish”，将弹出一个保存对话框，将Office XP安装文件中原有的Setup.ini文件覆盖即可。以后只需双击Office XP安装目录中的Setup.exe，即可启动完全隐身化、完全集成化的Office XP自动安装。

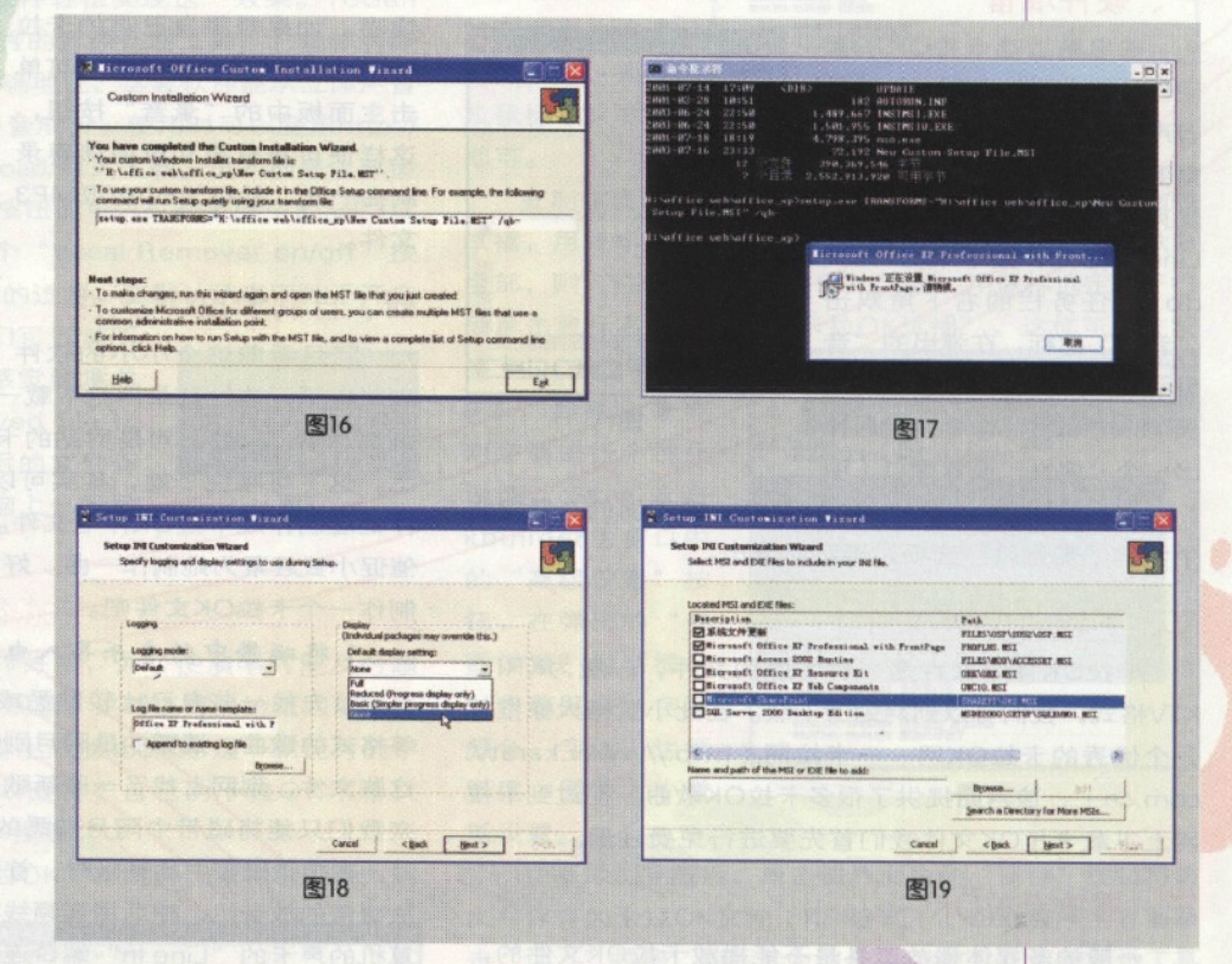


图16　图17　图18　图19

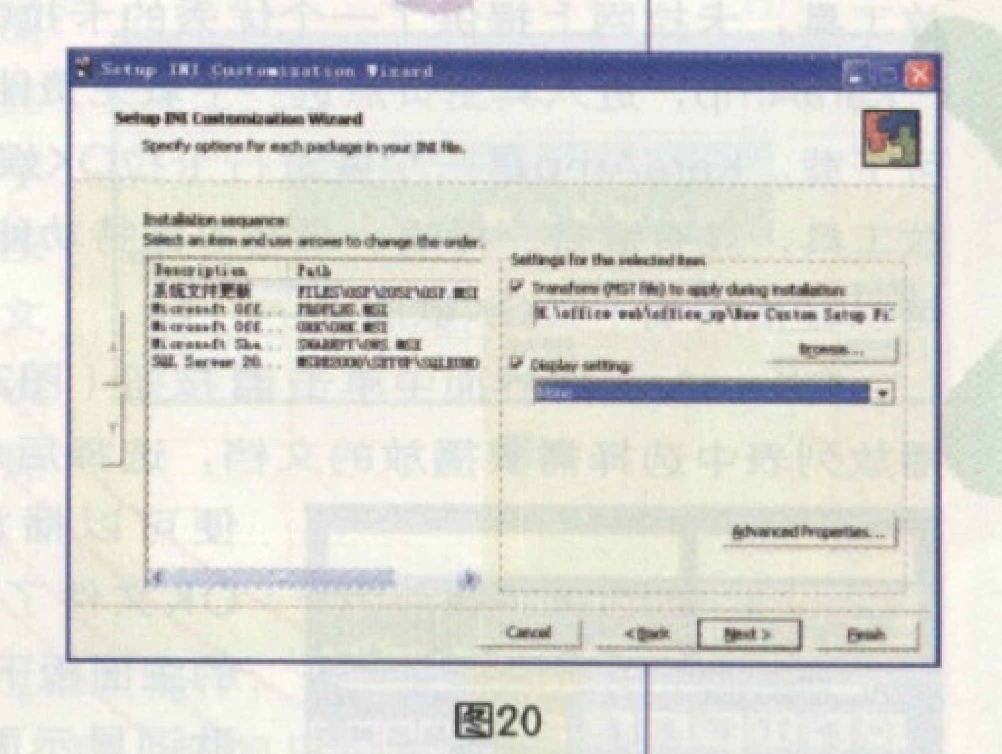


图20

好了，Windows自动自定义安装就说到这里。随着Windows亲和度的提高，自定义安装的设置已越来越简单，这种感觉很好，就像一开始运筹帷幄，之后节省大量的时间与精力等着结果就可以了。当然如果读者朋友还有更好的办法，或者有其他新鲜内容，欢迎通过编辑与笔者切磋！

卡拉OK文件轻松做

自从好友阿月买了电脑之后，闲时总是登门造访并向小武请教一些问题。最近阿月迷上了唱卡拉OK，非要让小武教她如何在电脑唱卡拉OK，无奈小武只好从命，呵呵。你也喜欢唱卡拉OK？好，下面我们就一起带着阿月来了解一下如何在电脑中演唱、制作卡拉OK吧。

■天津 武金刚

一、硬件准备

在电脑上唱卡拉OK所需硬件的配置不是很高，一般带有声卡的电脑即可以，另外还需要一个麦克风（MIC），将麦克风的Line插头插到声卡的Line In插孔，接下来在Windows任务栏的右下角双击“音量”图标，在弹出的“音量调节”对话框中单击“选项”→“属性”命令，随后弹出一个“属性”设置窗口（图1），在该窗口中点选“录音”选项，在下面的音量控制中勾选“麦克风”选项，确定后退出。

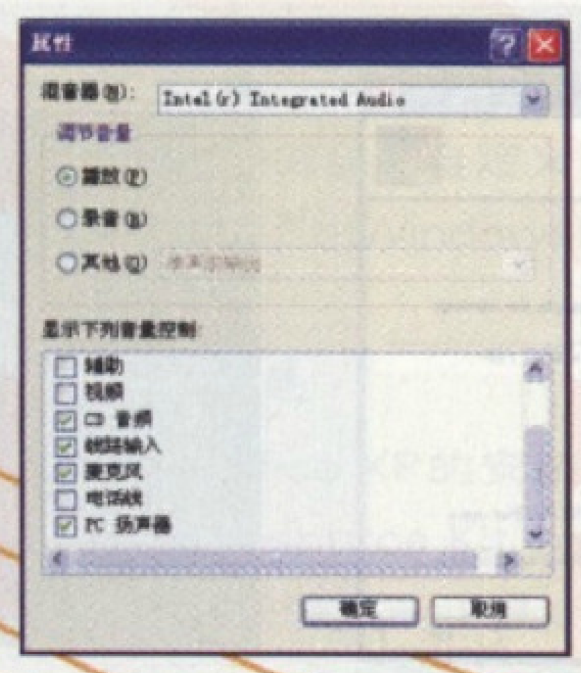


图1

二、下载卡拉OK文件

卡拉OK伴唱文件是一种特殊的文件，一般为KRI、KTV格式，我们可以到网站上下载。在此小武给大家推荐一个优秀的卡拉OK网——卡拉网（http://www.karatv.com.cn），该网站提供了很多卡拉OK歌曲。不过到卡拉网上下载卡拉OK文件我们首先要进行免费注册。

三、播放卡拉OK

一般的多媒体播放工具是不能播放卡拉OK文件的，因此下载卡拉OK歌曲之后还需下载一款专业的卡拉OK播放工具，卡拉网上提供了一个优秀的卡拉OK播放工具——KaraAmp，进入其主页点选“下载免费伴唱机”链接即可下载。KaraAmp是一个能进行卡拉OK娱乐的多媒体播放工具，具有混音、导唱、录音等独特功能，有了它我们可以轻松演唱卡拉OK歌曲了。

在KaraAmp主界面中单击按钮（图2），在打开的播放列表中选择需要播放的文档，选择后单击按钮，便可以播放当前的卡拉OK文件了，同时在程序的主面板下面会弹出一个歌词显示面板（图3），在此即可利用连接到计算机声卡的麦克风跟着音乐进行演唱。如果想将自己唱的卡拉OK歌曲录制在计算机中，可单击主面板中的“录音”按钮，这样便可将歌声和歌曲伴奏录制在一起，并存为WAV或MP3文件。



图2



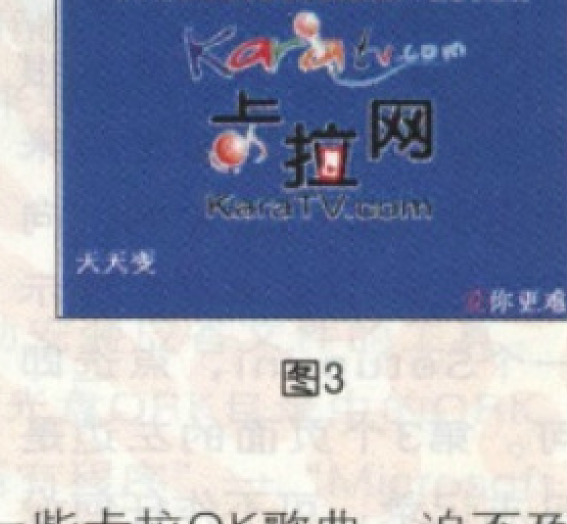


图3

四、自制卡拉OK文件

阿月看着这个小小的软件高兴极了，连忙登录网站下载一些卡拉OK歌曲，迫不及待地想唱上一曲。可是网站的卡拉OK歌曲阿月都不太熟悉，这下可难住了她，其实可以将一些MP3文件经过软件处理制作成卡拉OK伴唱文件。阿月听了这个消息马上催促小武赶紧为她制作一曲。好！下面我们就来自己动手制作一个卡拉OK文件吧。

1.将磁带中的音乐导入电脑：

首先找一些自己比较熟悉或能够演唱的MP3、WAV等格式的歌曲。遗憾的是阿月刚刚买了电脑，电脑中没有这些文件，到网上找了一些新歌，阿月都直摇头。唉，无奈我们只能将磁带中阿月熟悉的歌曲导入电脑了。

在转录磁带中的音乐时，首先找1根音频线，1台可播放磁带的放音机，随后用音频线将放音机的耳机插孔与计算机的声卡的“Line In”端口连接好，这样当放音机播放磁带时，音频信号就通过这根音频线传输到计算机中。随后我们可以登录http://www.onlinedown.net/soft/5446.htm网页下载一款名为Rosoft Audio Recorder的信号采集录制工具，通过它我们就可将磁带中的音乐转录为.wav或MP3格式的文件并保存到硬盘。

启动Rosoft Audio Recorder，程序的主界面如图4所示，在该界面中单击红色的“Reccord”按钮，此时程序就开始录制，并将录制的歌曲以WAV形式



图4

保存下来（注意首先要选择图1中的“录音”，回到音量调节对话框中确认Line In是被勾选的）。当一首歌曲录制完成后，可点击“Stop”键终止此次录制。此时屏幕中间的列表会显示出当前歌曲的录制时间、占用硬盘大小等信息。接着点击窗口中的“Play”键预览，看看是否满意。按照上述方法对其他歌曲进行同样的录制，每首录制完成的歌曲都会在列表中显示出来。

音乐转录后，可直接点击“MP3”菜单中的“Convert Files to MP3”命令，将录制好的WAV文件转换为MP3，然后就可用Winamp等MP3播放器来欣赏了。

2.去除歌曲中的人声：

MP3和WAV文件是立体声文件，所以必须将该文件中的人声部分去除，保留歌曲中的音乐部分。这时可利用YoGen Vocal Remover软件轻松实现这一效果。YoGen Vocal Remover是一款优秀的音频处理工具，它能够消除歌曲中的人声部分，更准确地说，这套软件能从立体声音乐中消除其中的单声道声音成分。使用时可以登录http://www.yogen.com/download/网页下载。进入程序主界面（图5），单击“打开”按钮便可以打开电脑中的MP3或WAV文件。程序中有一个“Vocal Remover on/off”按钮，该按钮可以控制声音的过滤。在默认状态下处于开启状态，按下播放按钮我们可以试听音乐处理效果，如果你感觉满意单击“Save Vocal Removed file to disk”按钮即可将编辑后的文件保存。这回阿月可以在电脑上一展歌喉了！^_^

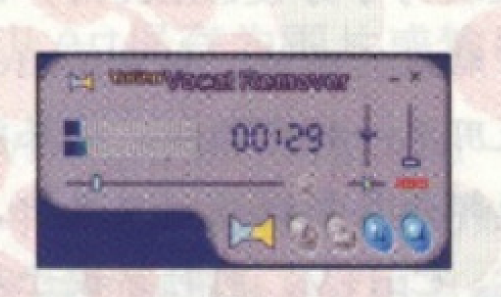
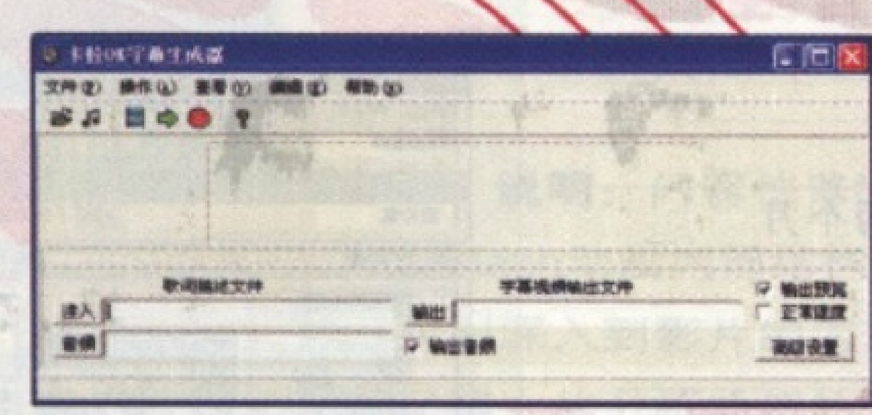


图5

五、给卡拉OK文件添加字幕：

卡拉OK伴唱文件制作好后，为了使演唱时能及时跟上节奏，不出现忘歌词的现象，这时还可以给这些伴唱音乐添加字幕。卡拉OK字幕生成器kbuilder是一款优秀的字幕编辑工具，用它可以做出属于自己的卡拉OK字幕文件，下面来看看具体制作步骤。

在用kbuilder编辑卡拉OK字幕之前，先将歌词输入到记事本中，歌词文件必须是文本文件。可加入空白行以区分段落，增加歌词的可读性。在kbuilder的主界面（图6）中选择“编辑→歌词工具”，随后弹出“卡拉OK歌词输入工具”窗口，单击“装入歌词文本文件”按钮，选择刚保存的歌词文本即可将歌词导入程序（图7）。随后单击“装入关联的音频文件”按钮，将对应的MP3和WAV歌曲导入程序中。下面就可以制作变色字幕了，首先选定歌词演唱的第一行（不是歌名），这时在绿色显示屏上出现一个放大的蓝色字幕（图8），然后单击工具栏中的“播放”按钮，开始播放音频文件，当播放到当前歌词位置时，在歌词左边的黄色条处按下鼠标左键，并根据声音提示往右边拉动鼠标，当歌词结束时松开鼠标，此时，歌词自动走到下一行，依此类推可将整首歌的变色字幕制作好！


图6

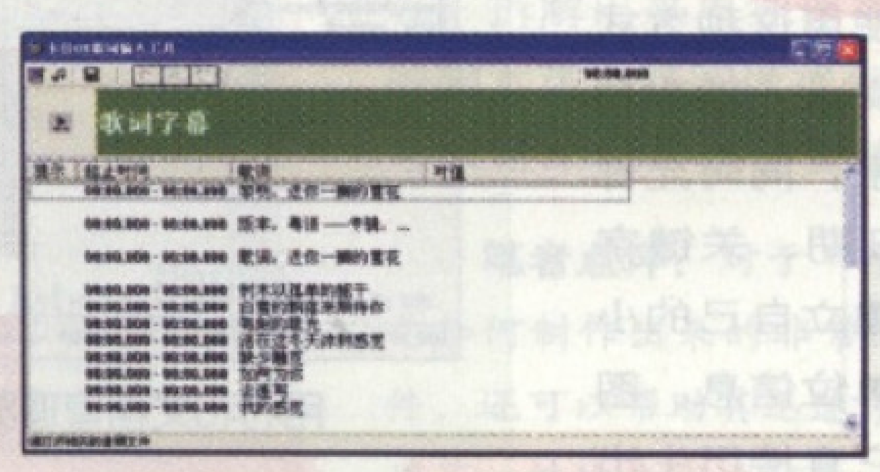


图7

如果发现制作的变色字幕中有某一行不太满意，把声音播放进程拉到适当的位置开始播放，重新拉鼠标定义歌词即可。

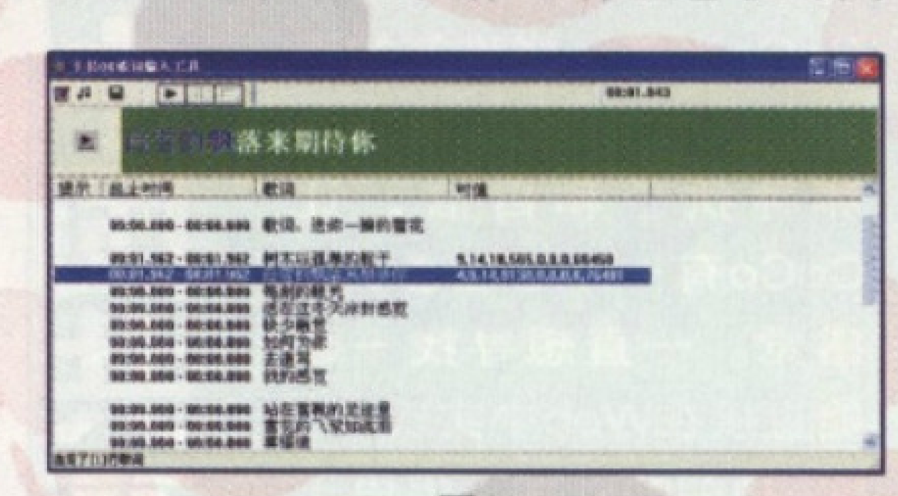


图8

在制作变色字幕时，可逐行一步一步进行制作，如需试播，用鼠标双击该行即可。如果要连续播放多行或歌曲全部，则可按住键盘上的“Shift”键，用鼠标选定若干行后单击鼠标右键，选定“卡拉OK试播”，这样可预先观察卡拉OK效果（图9）。如果你需要对字幕进行个性化设置，还可单击kbuilder主窗口中的“高级设置”按钮，在弹出的“参数设置”对话框中对字幕区域、字幕颜色、字体、边框厚度、图像大小重新设置。

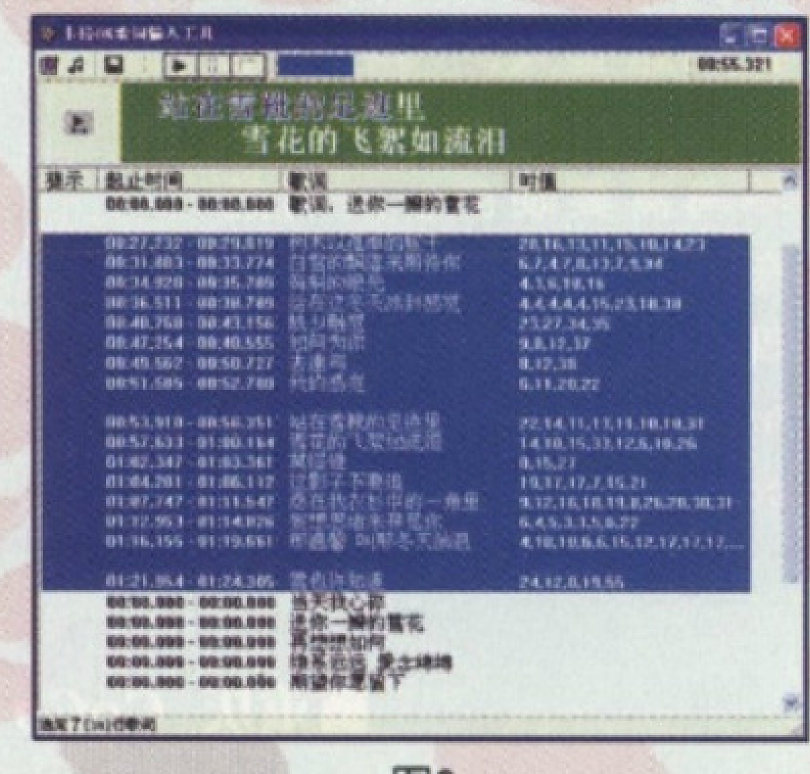


图9

字幕添加完成后，单击该界面中的“保存”按钮将该文件保存为卡拉OK文件（KRI格式）。回到程序主界面单击“读入”按钮，随后选中该卡拉OK文件，接着单击工具栏中的“卡拉OK试播”按钮，即可对当前的卡拉OK文件进行播放（图10）。单击工具栏中的“生成字幕视频文件”按钮，可将该文件转为AVI格式（当然也可选择其他格式）。

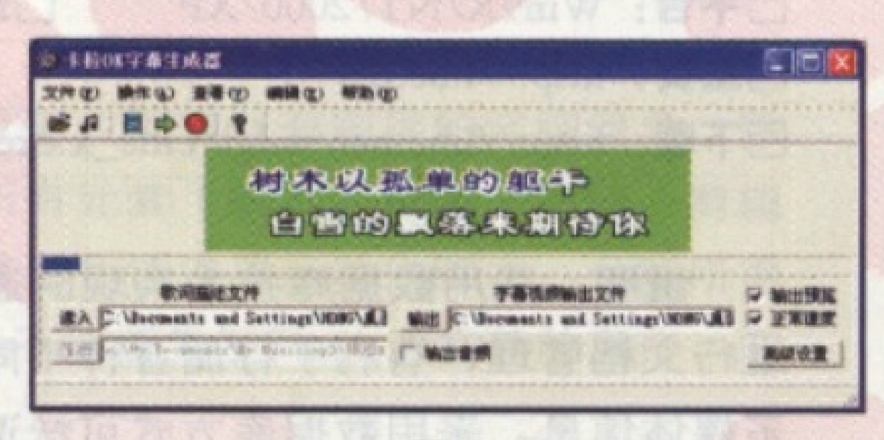


图10

好了，通过以上操作，我们已经制作出了非常个性化的卡拉OK文件，瞧，阿月已经跟着唱起来了。^_^

中国共享软件

最近由于一些原因，CoCo无法在下班后回宿舍继续玩电脑，于是又重新开始过那些差不多快要忘记的泡网吧的日子，看着那些和CoCo当年一样稚气的面孔们，他们流露出来的那种执着和自信，让CoCo有一种已经老了的感觉。一直想寻找一款能直接在Web中实现Office功能的软件，但由于网吧的机器大都安装了还原精灵，所以也没有找到，无奈之余只好用UltraEdit连上自己的远程文件进行编辑，呵呵。网络已完全变成了我们这些人的一种生活方式，也许有一天我们不再需要硬盘，所有的东西都直接能在网上实现。（软件推荐信箱hylwrcool@hotmail.com）

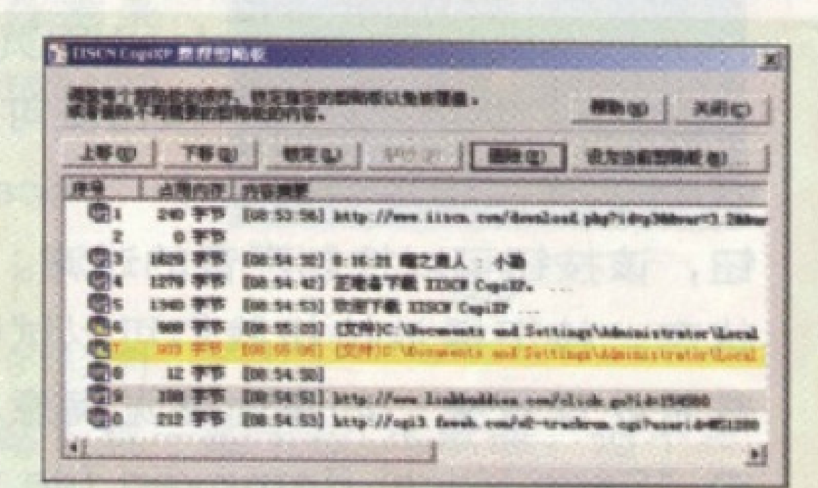
■重庆 CoCo

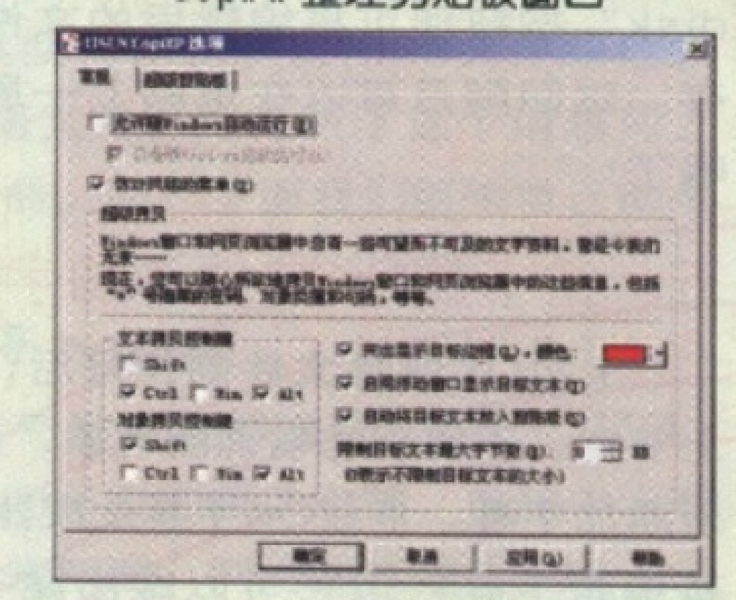
给Winodws一个超级剪贴板——CopiXP

□**版本**：v3.2　□**大小**：541kB
□**授权**：共享　□**作者**：黄建华
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：启动延时10秒
□**主页**：http://www.iiscn.com
□**下载**：http://www.iiscn.com/download.php?id=p3&ver=3.2&url=iiscn

说明：一款Windows系统剪贴板的增强工具，可同时使用多达10个原汁原味的Windows剪贴板。CopiXP时刻监视Windows剪贴板的操作，每当其中内容发生变化时，自动将当前剪贴板调整到下一个剪贴板，因而前一个剪贴板的内容不至于被覆盖。通过用设定快捷键（“Ctrl”+“-”、“Ctrl”+“+”），能很方便地在这些剪贴板中进行顺序或跳转切换，用户还可以将剪贴板的内容保存在硬盘上随时进行调用。最具有吸引力的地方还在于它的“超级拷贝”功能，在一些软件中，许多文本信息无法采取常规方式进行复制，例如窗口中的静态文本、按钮文字、列表框文字和加密的网页等，但在CopiXP中只需同时按住Ctrl+Alt键，光标所在位置的文本信息就会立即显示出来，同时被放入Windows剪贴板。软件还可以将Windows窗口和HTML网页中用“*”号隐藏的密码显示出来，对于程序员来说，利用它还能拷贝Windows窗口中各种控件的类属及句柄信息。

笔者点评：微软为了方便Office用户的操作设置了多重剪贴板的功能，但Winodws系统本身却一直使用单一的剪贴板。如果将一个文本中不同的部分复制到另一文本中，需要频繁地Ctrl+C、Ctrl+V，同时穿梭于不同的窗口之间，相信大家都受过如此之累。CopiXP充分地模拟了微软Office产品中的多重剪贴板功能，经常使用Office的用户一定能很快掌握。CopiXP与其他同类软件的不同之处就在于，它提供的10个剪贴板无论操作方式还是支持的数据类型，都与Windows系统原有的剪贴板完全相同。


CopiXP整理剪贴板窗口

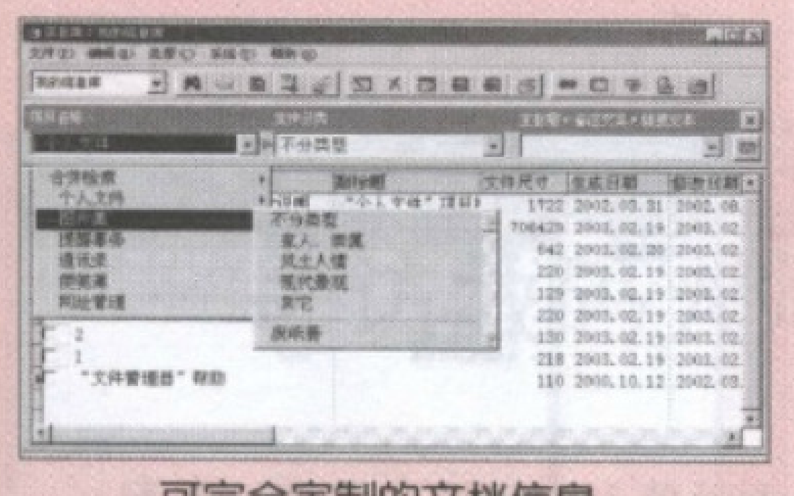

CopiXP选项设置窗口

用数据库的方式管理文档——利和文档管理

□**版本**：v4.30　□**大小**：6.25MB
□**授权**：共享　□**作者**：陈建
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：只能使用两个月
□**主页**：http://lihe.net
□**下载**：http://lihe.net/wdgl/Lihe_x.exe

说明：采用数据库技术实现的通用文档管理软件，使用这种方式进行文档管理，有利于存储各种不同的数据类型，包括文本、图形和多媒体信息。采用数据库方式可快速进行大量数据的检索，同时允许用户自定义文档的数据结构和内容（如标题、作者、日期、关键字等）。通过这个定制功能，不仅可用于建立文档，还可建立自己的小型数据库，如通讯簿、日记本、图片库等。软件内置了单位信息、图书资料库、物理题库和人事档案等样板信息库，可利用它直接衍生出自己的文档。利和文档管理隐藏了磁盘数据的特性（如盘符、目录


用利和文档管理整理图片数据。


可完全定制的文档信息

名、文件名），用户可直接使用而无须知道实现细节。

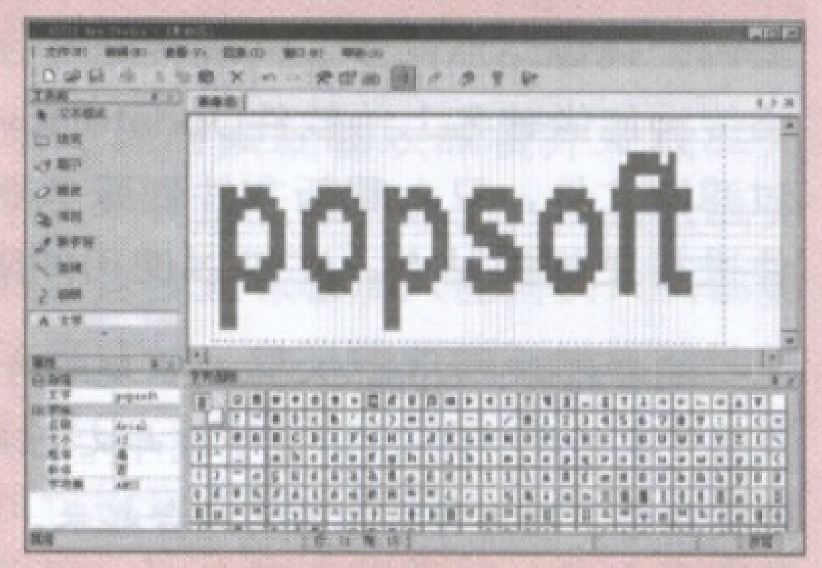
笔者点评： 平时使用的文档管理软件如Mybase，它的管理内容和方式是已经定义好的，无法对内容进行更细致的规划。利和文档管理的特点在于其采用的数据库方式，用户可以按照自己的想法随心所欲地设置管理内容和规则，对于海量信息存储具有独特的优势。数据库的方式大大减小了数据冗余度，节省了存储空间，是比较理想的个人文档管理软件。

字符艺术我创造——ASCII Art Studio

□**版本：** v1.0.0　□**大小：** 335kB
□**授权：** 共享　□**作者：** Torch Soft
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制：** 无法存盘和打印
□**主页：** http://www.torchsoft.com/
□**下载：** http://www.torchsoft.com/download/aas_chs.exe

说明： ASCII Art是由ASCII字符构成的图像作品，它使用标准和扩展的ASCII字符，创建出一幅幅酷图，被广泛使用于网友的签名和各种信息文档中。ASCII Art Studio则提供了一个字符图形编辑环境，你可以使用图形方式或文本方式来编辑字符图形，支持英文、简体和繁体中文，可直接将一张图片转换成字符图形，和一般转换软件不同，该软件仔细分析了图形文件的每个像素，力图使用完全近似的字符来替代它，使得做出的图像效果非常逼真。同时还可以将制作的ASCII Art保存为图片或输出到打印机。

笔者点评： 和CoCo一样喜欢下载DVDRip和软件的朋友们一定经常接触到各种各样的.nfo文件，网友们使用单纯的文字就能画出那些炫目的效果，丝毫不比真正的图形差。ASCII Art Studio把这种纯字符的编排转换成图形编辑的方式，所提供的画笔、刷子、橡皮等常用工具，都是我们非常熟悉的，也能随时切换到纯文本编辑方式，做到图形文字两不误。和任何艺术一样，要想做好ASCII字符，也要有一定的艺术细胞哦。

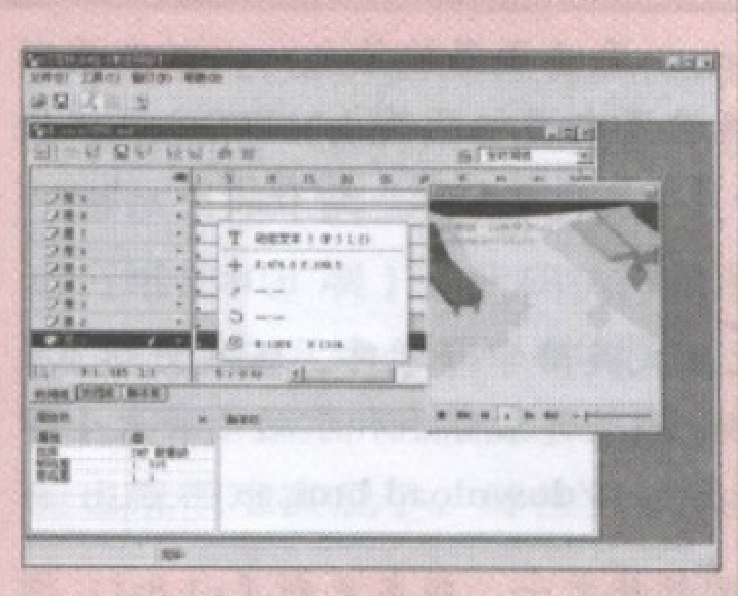


ASCII Art Studio的文字工具


将图形转换成ASCII字符。

辟开Flash的神秘——闪客快斧MX

□**版本：** v2.0　□**大小：** 1.8MB
□**授权：** 共享　□**作者：** 艾米软件
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制：** 限制资源文件的保存
□**主页：** http://www.aimisoft.com/china/products/
□**下载：** http://www.aimisoft.com/china/downloads/setup_sdmx.exe

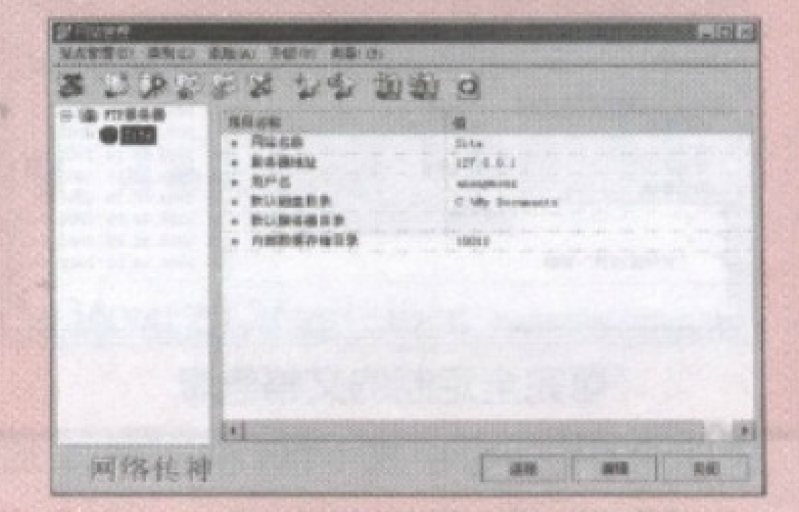

在闪客快斧中分析时间线。

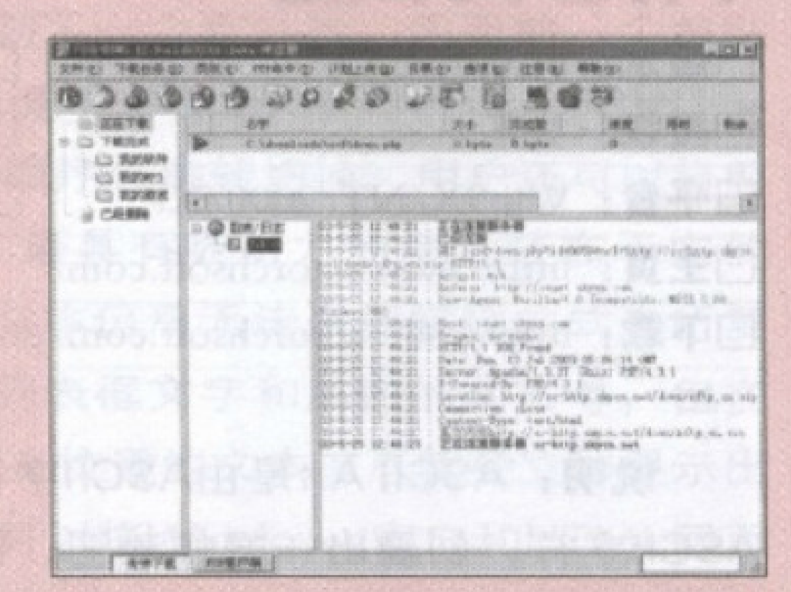
说明： 闪客快斧MX（Swift Decompiler MX）是一套用于解析、拆分、压缩Flash动画内部结构层次的专业分析工具，采用和Flash MX中相似的时间线，可以深入到影片的内部结构中得到主场景及影片剪辑所有图层的详细信息。除了强大的分析功能外，还可将影片包含的所有元素（脚本、位图、按钮、剪辑等）拆解出来单独保存为独立的影片，支持彩色语法显示动作脚本，分解所得的脚本可直接阅读或保存为文本文件。对于不慎丢失了Flash源文件的用户，它可以帮助用户迅速重建一个新的影片。

笔者点评： 对于一个有志于从事Flash动画制作的朋友来说，了解一些优秀的动画是如何制作出来的非常必要，同时对于Flash新手，通过闪客快斧来分析这些Flash文件，还可以帮助其迅速学习有关Flash制作的一些方法和技巧。和同类软件不同，它采用了一种称为Char-On-Center的技术，所有的预览对象位置都会被自动校正，实时显示在预览窗口正中间，将全部细节一览无遗地显示在窗体中。

下载上传于一体——网络传神

□**版本**：v3.12　□**大小**：2.68MB
□**作者**：韩举　□**授权**：共享软件
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：弹出注册提示框，无功能限制
□**主页**：http://www.hjpdiy.com/
□**下载**：http://www.hjpdiy.com/cutecarry/cutecarry312.exe


网络传神的网站管理界面

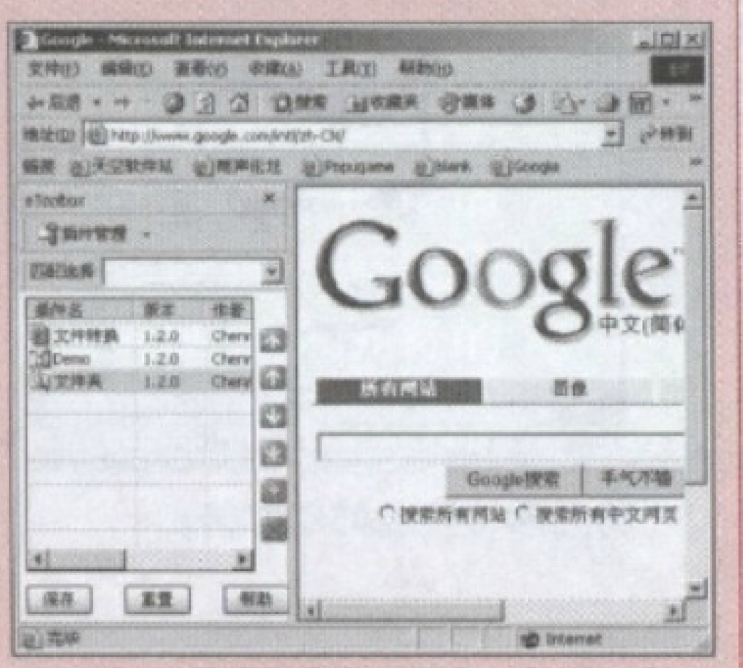

网络传神的下载界面

说明：一款集上传与下载于一体的FTP客户端工具，除拥有同类软件常有的上传、下载、目录传送浏览和远程编辑等功能外，还加入了网站同步、比较上传、镜像站点同步、间隔传送等强大功能。如果你拥有自己的个人网站，网络传神能像著名上传软件UpdateNow一样分析本地修改过和增加的文件，自动过滤旧文件，只上载新文件到服务器中。对于某些需要每隔一段时间对特定文件进行更新的站点，还可以使用间隔传送设置最小每隔1分钟进行传送操作。

笔者点评：UpdateNow的出现给网站站长上传主页提供了不少方便，但它却没有提供下载功能，FlashGet能下载却又无法上传文件，每次CoCo都要根据不同的情况来选择软件。网络传神把两者结合起来，上传下载同时进行，节省了不少系统和网络的资源。它在下载方面提供了一个下载地址多个代理服务器的设置，对于那些限制IP和流量的FTP来说，只要你能找到合适的代理服务器，完全可以实现极限的下载速度。

增强你的资源管理器——eToolBox

□**版本**：v1.2.0　□**大小**：1.3MB
□**授权**：免费软件　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://etoolbox.mycool.net/
□**下载**：http://5inet.cn/web/eToolbox/files/eToolbox.exe


eToolBox和资源管理器及IE融为一体。

一个资源管理器窗口两个文件浏览器。

说明：eToolbox是一款基于Windows资源管理器的小型增强工具包，它没有独立的界面和执行程序，安装完成后会在管理器的“查看”菜单下“浏览器栏”中增加一个名为eToolbox的选项，直接点选即可。软件所有功能都通过插件机制实现，目前提供了3个插件：文件转换插件，实现了HTML转换成文本文件、GBK和Big5内码转换、智能分段、文件合并等功能，在转换前会备份原文件；文件夹浏览插件，在资源管理器的左侧增加了一个小的文件浏览窗体，这样不用同时打开两个窗口就能很方便地实现文件的移动、复制等操作；源代码的示范插件，演示如何实现和使用eToolbox插件的接口。

笔者点评：eToolbox从弥补资源管理器不方便的操作出发，将一些文本处理、编码转换和多样的文件拷贝操作集成在一个窗体中。软件所有的功能实现都基于插件的方式，通过所给出的插件管理器，你可以随时添加自己需要的功能或或删除不必要的。建议软件作者参照Total Commander软件中实用的功能，进一步完善自己的作品。

软件升级快报

软件必须不断地加强功能和修正Bug才能牢牢抓住用户，WinZip在压缩市场上逐渐被WinRAR所代替的例子就很好地说明了这个问题，超级兔子和Windows优化大师每个月坚持的更新也是他们成功的重要一点。所以，关注不同软件的更新情况，就是关注整个软件界的发展方向。

超级兔子魔法设置：国内最有影响力的Windows系统设置软件之一，版本更新至5.4，修正桌面与图标的小错误，并在高级设置中增加了禁止NTFS分区使用DOS 8.3短文件名、开启DOS提示符下按Tab自动完成等功能。推荐下载：http://www.superrsoft.com/cn/download.htm。

英语小精灵（English Elf）：广受好评的交互式英语学习软件，版本更新至3.0.0，增加了英汉小字典、鼠标取词翻译音标、调整背景音乐和卡通语音大小等功能。推荐下载：http://www.kytop.net/EnglishElf/download.htm。

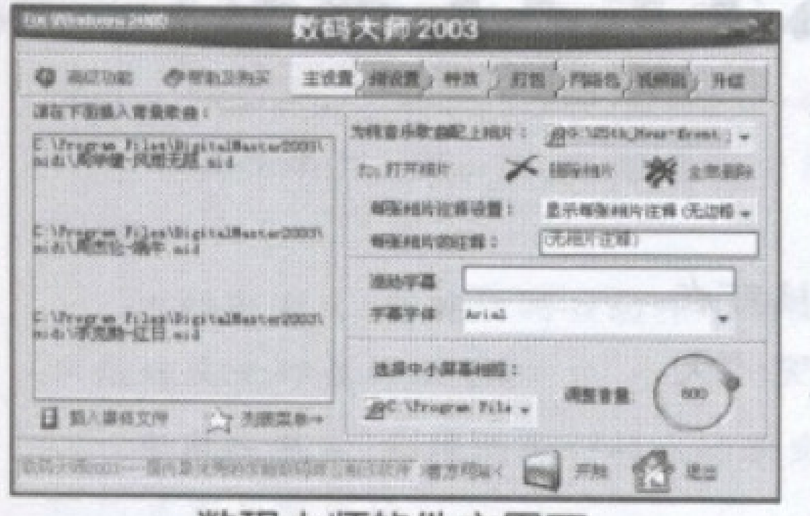
开心斗地主：很多电脑城装机的必装娱乐休闲软件之一，版本更新至v1.8s1，增加了多种音乐格式的支持，可自动提取软件升级信息，开始进行互联网对战的测试。推荐下载：http://www.ufocn.com/download.htm。

软件不是一日建成的

——访数码大师2003作者



庄威，数码大师2003（软件具体介绍请参考本刊2003年第14期“中国共享软件”）的开发者，和以前接触到的程序员相同：年轻，戴着一副大大的眼镜。借着数码大师新注册方法的推出，我们采访到了这个打字聊天总是有些严肃的开发者。



数码大师软件主界面

大众软件：数码大师软件开发的灵感如何获得？

庄威：我们都曾经想通过一个软件完成电子礼品各方面的制作工作，利用照片随时打造生活的视频片断，特别是自己毕业典礼的时候，这种感觉更强烈。我还清楚地记得我们用Flash、Premiere、3DMAX同时结合几个软件联合打造视频的痛苦经历，虽然做出来的效果非常炫，但对于非专业用户来说几乎是无法完成的。就这样，围绕一个以相册和相片为中心，打造一个综合多媒体数码制作软件的念头在脑中闪过。

大众软件：大部分开发者已经转向Delphi、Java等快速的开发工具，而我们发现阁下却一直在使用VC进行开发，是出于怎样的考虑呢？

庄威：的确，使用VC来开发数码大师难度不小，但是我觉得在图像和图形处理方面，VC有天生的优势，无论是微软最前沿的开发技术代码，还是免费的最古老的C代码都可以在VC中发挥它们各自的优势，我想这也是很多著名的大软件厂商选择VC的原因，因为用VC开发出来的代码让人觉得程序简洁，没有过多垃圾代码，直接和系统底层接触，和微软本身操作系统的完美结合，这样开发出来的程序体积小巧而效率极高。

大众软件：我们调查发现阁下的软件在同类产品中具有较高的竞争优势，你认为是什么原因造就的呢？

庄威：目前国内也有类似的产品，很多人为了快速完成软件而一直利用别人提供的各种控件，这样的软件可扩展能力差（因为是别人开发的，很多代码无法按照需求进行维护和扩展），代码执行效率不高（不同组件之间的多少会存在冗余代码）等缺点。这样，用户不断提出需求，开发人员却不能很好地进行升级来实现，那么很多功能也就很难实现了，即使实现也会觉得美中不足。

大众软件：如何在业余和工作时间中安排软件的开发？

庄威：我在做学生的时候就喜欢熬夜开发数码大师，现在不这样做了，不只是工作的原因，而是数码大师代码已经逐渐成熟，这就意味着加入任何的代码都要经过严格的测试和效率评估，自己疲劳的时候继续编写代码容易出错，特别是C++代码有时很复杂，出错后第二天发现了再匆匆忙忙检查，很浪费时间。所以目前我不喜欢通宵达旦的开发。让头脑清醒更好。我通常喜欢晚上和周末等业余时间开发，这些时间足够我用。

大众软件：我们注意到，作为一个共享软件，数码大师的注册方法算是相当多了，甚至可以使用手机注册软件。

庄威：确实，目前我们的注册方法在国内还是较先进的，无论网络支付、手机短信还是商店光碟零售都具备，可谓“海陆空”同时发售，这就用户马上就可以购买到。其实有些用户看中的不是软件本身，而是服务，这也是很多作者不注意的地方，一个软件没有服务，就像买水货商品一样随时可能给自己带来损失。如果让用户觉得你的软件升级了，他们就可取得免费升级服务，不用每次升级都到处忙于找破解，有难题了还可以让官方帮忙，有好点子可以告诉开发作者，哪一天注册出了问题官方还可以帮你解决，这样用户才真正觉得开心、方便。

大众软件：软件开发一定非常辛苦，其中有什么好的经验呢？

庄威：在此我只想再次强调我一直坚持的观点：“罗马不是一日建成的（Rome wasn't built in a day）”。数码大师等成功共享软件的发展不是三言两语可以描述得完，其中有很多努力的奋斗、失败的苦果、放弃的苦涩、幸运的曙光和成功的喜悦。此外，一味抄袭是懒惰而且毫无创新意识的做法，只会让自己工作得更加辛苦而没有回报。比如尽管已经有Winamp了，而无数的人还在做音频播放器，我的一些用户曾经写信告诉我，说那叫重复开发，毫无新意，浪费时间，市场自然就很小。但有的人脑中一亮，依靠做Winamp的歌词插件就可以让软件颇受欢迎，难度不算太高，但他的创新意识和市场洞察能力足以让我敬佩。

大众软件：戒骄戒躁，用勤补拙才能成大事，古往今来都是这样。感谢接受我们的采访，预祝软件越做越好。

颜色，描画缤纷风情

Photoshop 7 中级教程连载（三）

■北京 潇湘工作室

编者注： 本章实例的素材将在杂志上市后的半个月内提供下载，下载链接可在以下地址找到：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=2，即晶合后院“大众软件”版块林晓所发的16期目录帖。

一、颜色替换

在本例中，将涉及颜色模式的转换、使用“替换颜色”命令查找并替换图像中特定色彩区域的颜色、选择特定的颜色范围、用“拾色器”编辑颜色并填充、利用通道添加渐变填充效果以及利用滤镜添加镜头光晕效果。



图1

1.打开一张图片，如果颜色格式为索引色（16色，图1），请选择“图像”→“模式”→“RGB颜色”命令，将图像由索引色转变为RGB颜色模式。选择“文件”→“存储为”命令，弹出“存储为”对话框，在对话框中选择“JPEG”文件格式进行存储。

注： 在索引色模式下不能存储为“JPEG”文件格式。

2.下面加深天空的颜色。选择“图像”→“模式”→“替换颜色”命令，弹出“替换颜色”对话框。单击“图像”单选按钮，在图像缩略图中单击天空部分取色，移动“颜色容差”滑块设置为80，并设置色相（+20）、饱和度（+50）和明度（+13）。若设置效果不理想，想把各设置项都还原到0值，可以按住Alt键，单击“复位”按钮。单击“好”按钮得到改变天空颜色后的图像（图2）。



图2

5.下面将增加向日葵花瓣的暗部细节。选择“图像”→“模式”→“替换颜色”命令，弹出“替换颜色”对话框。单击“图像”单选按钮，在图像缩略图中

转换颜色模式

由于RGB颜色模式便于在显示器上编辑，并且一些效果（如镜头光晕滤镜效果）只能在RGB颜色模式下使用，所以一般将图像转化为RGB颜色模式进行编辑，而最后用于打印输出的效果，则用CMYK模式。

技巧：如果打开了多个文件，想将它们都转变为RGB模式，可选择“文件”→“自动”→“条件模式更改”命令，弹出“条件模式更改”对话框。在“源模式”中选择所打开文件所包含的颜色模式，在“目标模式”中选择“RGB颜色”模式，单击“好”，可以批处理执行颜色模式转换。

颜色容差

选取相近颜色范围的像素区域，就要用到颜色容差的概念。它指的是同单击部分像素颜色的近似程度，从0到250之间变化。增大颜色容差的值，可扩大所应用的颜色范围。

拾色器

“拾色器”对话框与颜色面板之间的主要不同之处在于：拾色器允许同时查看所有4种颜色模式（RGB、CMYK、HSB及Lab）的颜色值。占据“拾色器”对话框整个左半部分的大彩色正方形称为颜色区域。颜色区域中的小圆形标记符可通过单击它并拖动鼠标来改变颜色成分。右边是可用于RGB或HSB颜色成分设置的垂直滑块，例如，如果单击R单选按钮，垂直滑块就改变红色值。在颜色滑块顶部旁边有一个颜色框，分为上下两部分。在工作过程中，该框上半部分的颜色将改变为当前正编辑的新颜色，而下半部分总是维持原状。如果希望返回初始颜色，可以单击该框的下半部分。

渐变工具

应用渐变工具可在图像或选区中填充一种混合色，这种混合色可以是从一种颜色逐渐过渡到另一种颜色，也可以是从一种颜色过渡到透明色。渐变常用来产生阴影和照明效果，也可用来快速创建赏心悦目的背景。通过更改不透明度和混合模式，可以将渐变添加到图像上或其他渐变上，以产生各种效果。

渐变工具提供了5种渐变方式：(线性)，(辐射)，(角度)，(反射)和(钻石)。

要应用不同的渐变方式，可在工具箱中选择渐变工具(和油漆桶工具在同一个工具按钮中)，双击后在弹出的工具选项栏中选择其他渐变方式。下面是这些方式的简要介绍：

★线性渐变　沿一直线创建渐变效果，常用于创建背景图案。

★辐射渐变　创建从圆心向外的渐变效果，用辐射渐变工具可创建发光行星的效果。

★角度渐变　创建围绕一起点的渐变效果，斜角渐变的颜色是沿着周长改变的。

★反射渐变　在起点的两边创建渐变效果，短促的单击和拖动会创建软管效果。

★钻石渐变　创建钻石状的渐变效果，钻石效果是从单击处的起点开始向外拖动的渐变，释放鼠标左键处定义钻石的一个尖角。

单击花瓣的暗色部分取色，移动“颜色容差”滑块设置为50，并设置色相(-7)、饱和度(0)和明度(+14)。单击“好”按钮得到改变后的图像(图3)。

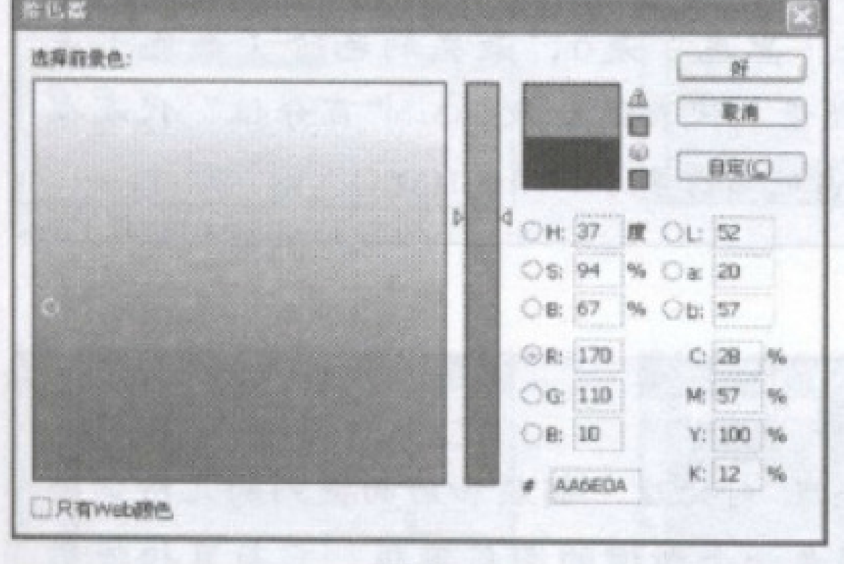
6.使用椭圆选框工具，选取向日葵花蕊部分(图4)。这一步先设定椭圆选区，是为了避免后面执行“色彩范围”命令时，选中其他区域颜色相近的部分。


图3


图4


图5

7.选择“选择”→“色彩范围”命令，弹出“色彩范围”对话框。移动“颜色容差”滑块设置为25。单击花蕊中较暗的部分取色，单击“好”按钮，被选区域有了变化(图5)。


图6

8.在工具箱中单击前景色框，弹出“拾色器”对话框，设置前景色和RGB数值(图6)，单击“好”按钮。

9.选择“编辑”→“填充”命令，在“填充”对话框设置使用前景色进行填充，单击“好”按钮，向日葵花蕊暗色部分有了新的填充色(图7)。

10.选择“窗口”→“通道”命令，打开通道调板。在通道调板单击按钮，新建Alpha 1通道(图8)。

11.在工具箱中单击渐变工具按钮，对Alpha 1通道进行垂直方向的渐变填充(图9)。在通道调板中单击RGB，使RGB通道可见，在RGB复合模式下显示图像(图10)。


图7

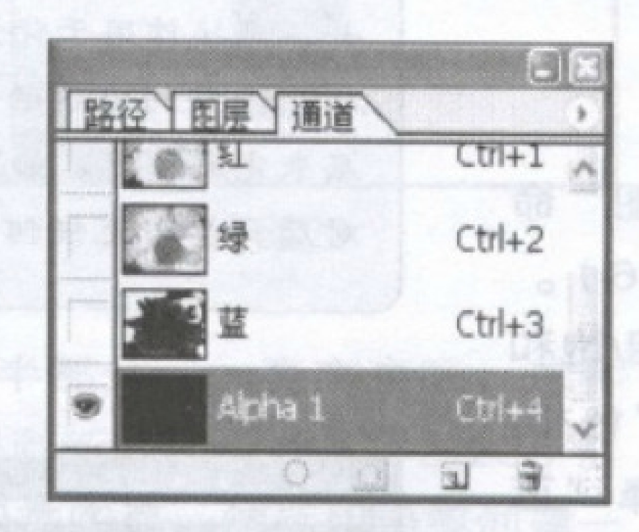


图8

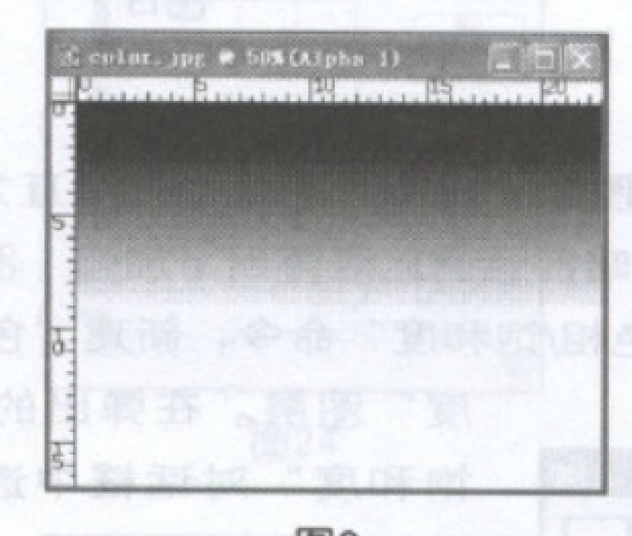

图9


图10

注意：如果要保存新建的通道信息，存储时必须将文件存储为psd格式。

12.最后给图像添加镜头光晕效果。选择“滤镜”→“渲染”→“镜头光晕”命令，弹出“镜头光晕”对话框。设置亮度为100，镜头类型是50~300毫米类型，单击“好”按钮，图像产生光晕效果(图11)，整个图像的颜色编辑完成。


图11

二、调整图层

在本例的练习中，将涉及使用“直方图”命令查看图像色调、调整图层的使用、亮度/对比度及色相/饱和度的调节、使用“色彩平衡”命令对不同亮度值的像素进行颜色调整、使用“曲线”命令使较暗的区域变亮、利用“曲线”产生特殊效果。

1.打开图片，其默认颜色模式为RGB（图12）。

2.选择“图像”→“直方图”命令，弹出“直方图”对话框，查看图像中灰度值的分布情况（图13）。可以看出，这是一幅高调图像，其灰度分布不均匀，缺少暗部色调的细节。

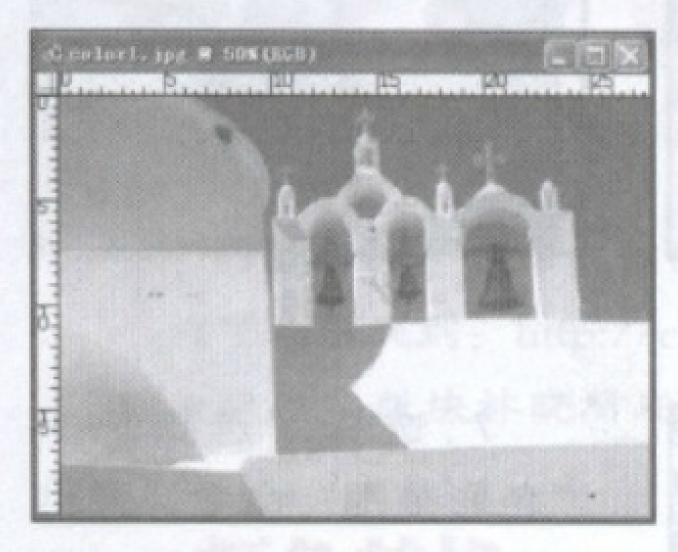


图12

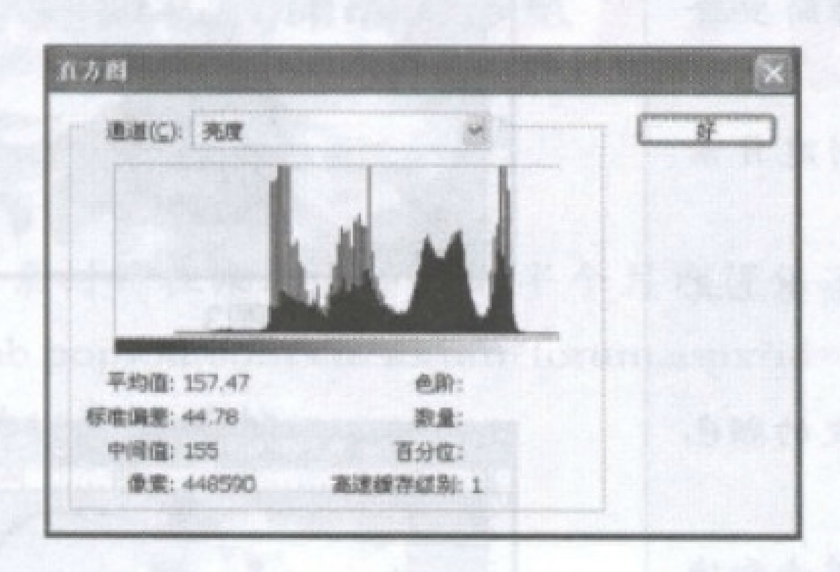


图13

3.查看情况后点击“好”退出，单击图层面板上的◐.按钮，选择“亮度/对比度”命令，新建“亮度/对比度”图层（图14）。在弹出的“亮度/对比度”对话框中降低亮度为-10，提高对比度为+27。单击“好”按钮得到新的图像效果（图15）。

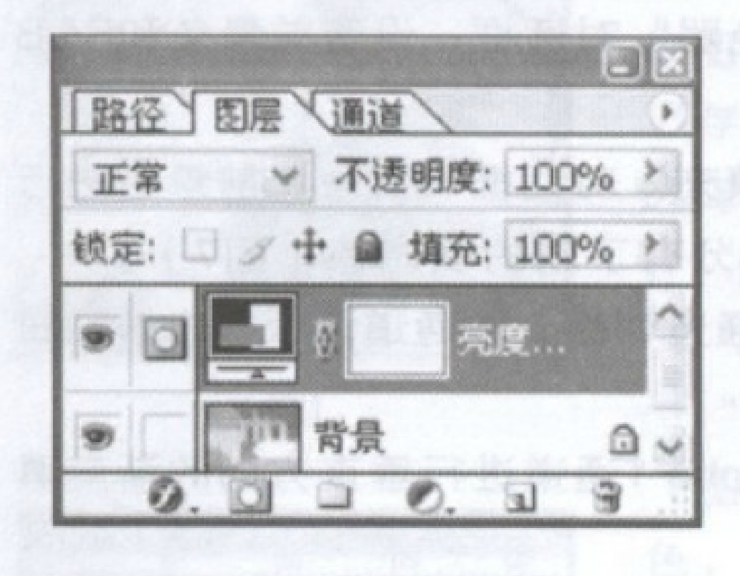


图14

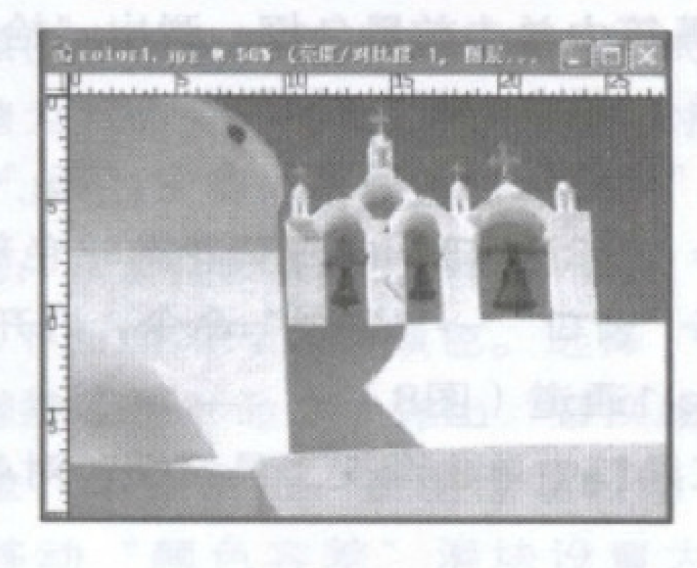


图15

4.在图层调板中单击背景图层，选择“图像”→“直方图”命令，查看直方图，相对原图，暗部色调已经得到了加强（图16）。

5.单击◐.按钮，选择“色相/饱和度”命令，新建“色相/饱和度”图层。在弹出的“色相/饱和度”对话框中选择“蓝色”通道进行编辑，色相选择-10，饱和度选择+45，明度选择-10，增加蓝色饱和度。单击“好”按钮得到调整后的图像（图17）。

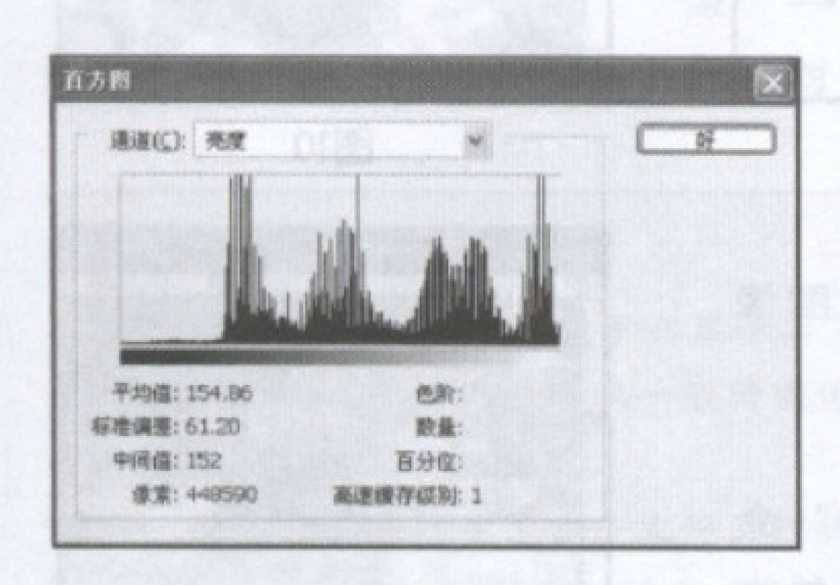


图16

6.单击◐.按钮，选择“色彩平衡”命令，新建“色彩平衡”图层。在弹出的“色彩平衡”对话框中对“暗调”部分进行色阶调整，并取消“保持亮度”复选框，设置色阶为-20、-20、-20。单击“好”按钮，

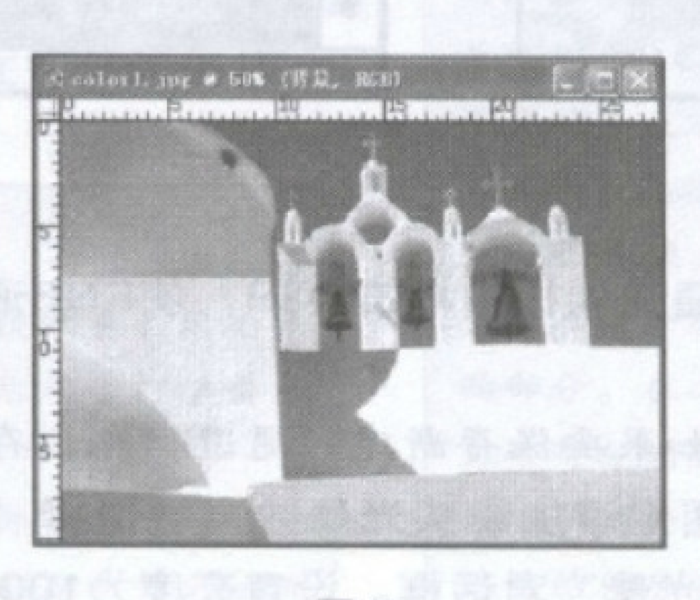


图17

直方图

图像中的每个像素都有一个灰度值，范围在0（黑色）~255（白色）之间。较暗的像素灰度值较低，而较亮的像素灰度值较高。直方图描绘了图像中灰度色调的份额，并提供了图像色调范围的直观图。同样，可以查看单个颜色通道中，不同灰度色阶的分布范围。

如果直方图大部分集中在右边，图像就可能太亮，这常称为高调图像。如果直方图大部分在左边，图像就可能太暗，这常称为低调图像。中间鼓起的直方图是由于填充了太多的中间色调值，因此很可能缺乏鲜明的对比度。通常，色彩平衡的图像，其像素分散在整个色调范围内，而较大部分集中在中间色调区。这常称为正常调图像。

“直方图”对话框也显示了图像的准确统计数字，其中“平均值”代表了平均亮度，“标准偏差”值代表图像中亮度值的偏差，“中间值”代表图像中的中间亮度值，“像素”代表整个图像或选区中像素的总数。

在直方图中移动鼠标时，指针变成一个十字光标。在直方图上移动此光标时，直方图框色阶、数量、百分位值等都会随之改变，以显示十字光标所在位置的信息，其中“色阶”代表灰度色阶，最暗的色阶（黑色）是0，最亮的色阶（白色）是255；“数量”代表像素数目；“百分位”代表在X轴上所占的百分数，从0~100%。

调整图层

“亮度/对比度”图层和后面提到的几种调整图层其实是一个新增的图层蒙版，它与直接使用“图像”→“调整”当中命令的不同之处在于，它并不直接作用于背景图层，可随时编辑这个图层蒙版，调整到合适的亮度/对比度，最后通过合并图层来完成编辑。如果不满意可随时删除这个图层，对原背景图无任何影响。

得到调整后的图像（图18）。

7.在图层调板中单击背景图层，选择“图像”→“直方图”命令，查看直方图（图19），可见暗部色调进一步得到了加强。整幅图像从高调转变成了一幅色调均匀的图像。

8.单击 按钮，选择“曲线”命令，新建“曲线”图层。将指针移到图像的最暗部分，指针将会变为一个吸管形式，单击鼠标，就会立即看到一个圆出现在曲线上。记下“曲线”对话框底部“输入”读数栏中的百分数，这是单击区域的黑色百分数。

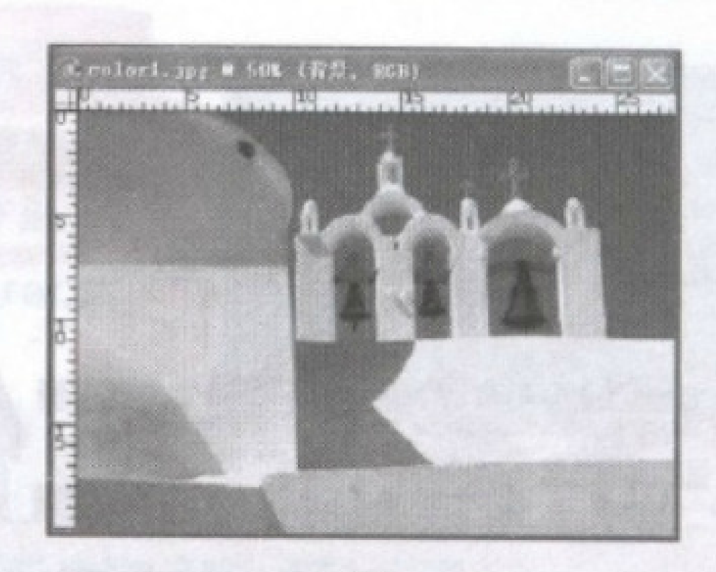


图18

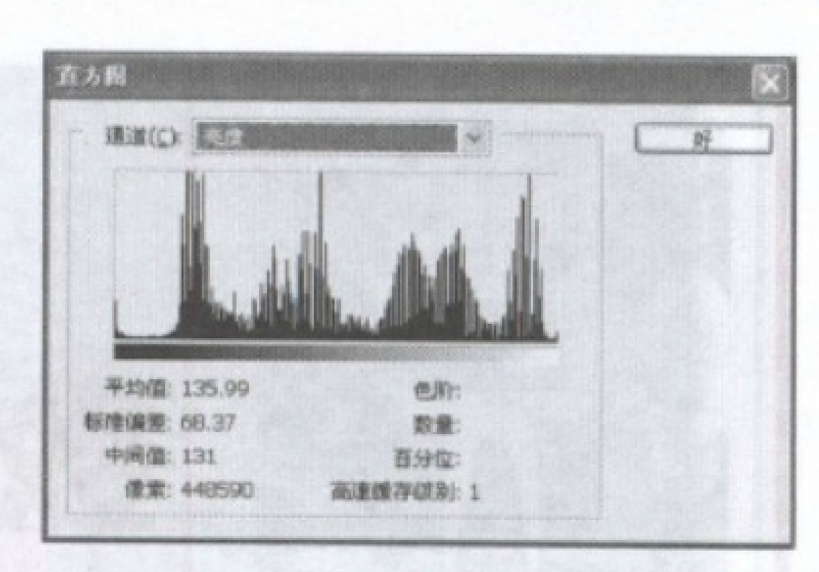


图19

曲线

“曲线”对话框是Photoshop色调与颜色校正工具中选项最丰富、功能最强大的工具，它允许调整图像色调曲线上的任一点。图中X轴（水平方向）代表图像的输入值，对话框打开时，这些值是图像中的亮度值。Y轴（垂直方向）代表了输出值，它们将是曲线改变后的新值。当白色是X轴的起点时，曲线图的左下角表示图像的最亮部分。右上角表示图像的最暗区域。曲线斜率代表色调的范围，它的底部描绘了图像的阴影区，顶部是图像的高亮区。中间的斜率代表中间色调区。如果单击渐变条中的箭头，反转黑色和白色的终点，色调曲线正好反转。

对话框左下角的曲线图标和铅笔图标表示目前的模式。当曲线图标被激活时处于曲线模式，在这种模式中调整对角线时，可以在对角线上设置控制点，然后拖动控制点，移动对角线，直到它成为一条曲线。也可以在“输入”和“输出”区域中输入值。当铅笔图标激活时处于随意模式，在这种模式下铅笔图标可用来在曲线图上绘制新的曲线。随意模式主要用于创建特殊效果。

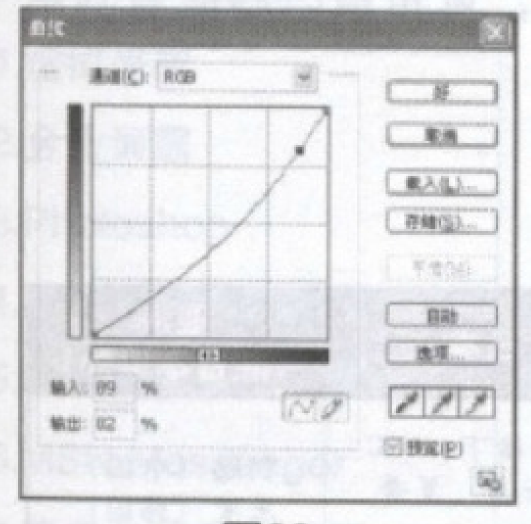


图20

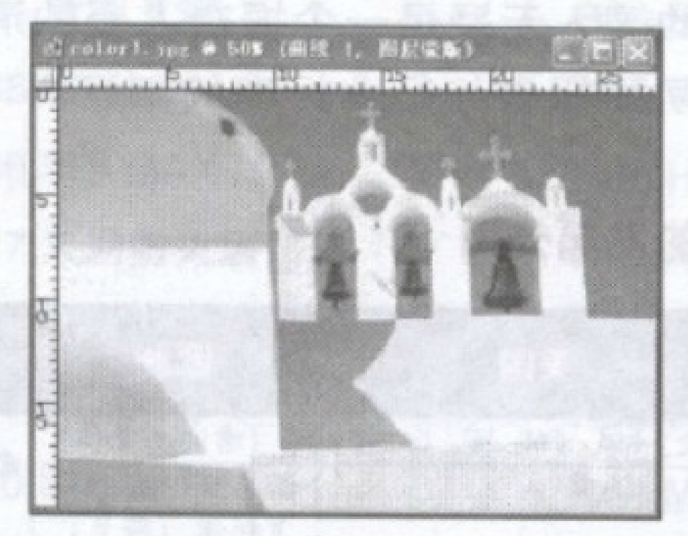


图21

9.在曲线上单击出现圆圈的位置，创建用作定位点的控制点。向下拖动控制点，以减小这个黑色百分数，或者在“输入”和“输出”区域输入值（图20）所示。使“输入”值百分数尽可能接近其初始值，但降低“输出”的值。单击“好”按钮，图像较暗的区域明显变亮（图21）。

10.设置曲线，还可以创建一些特殊效果，下面介绍几种常用效果：

在“曲线”对话框中向上拖动斜线的上半部分，加暗阴影区；向下拖动斜线的下半部分，加亮高亮区，这种曲线称为S曲线（图22），得到新的图像效果（图23）。

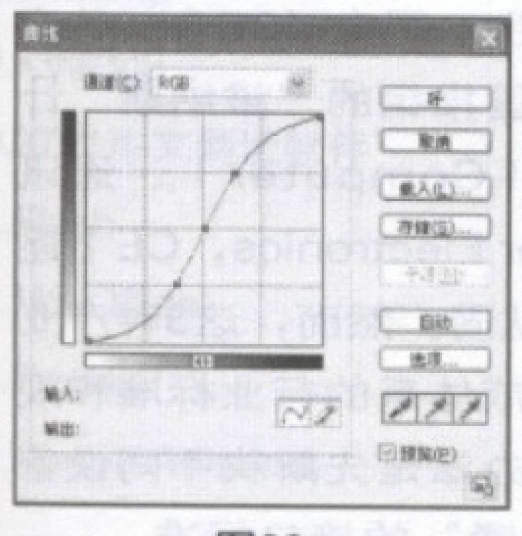


图22

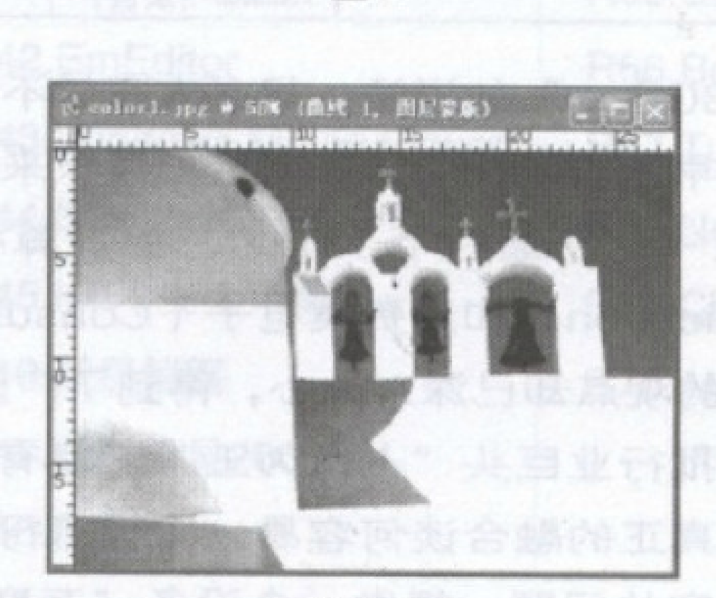


图23

单击“曲线”对话框的铅笔图标，然后用铅笔创建一些短线割开对角线（图24），可创建一种图像的褪色效果，线越多越长，图像的褪色效果就越显著（图25）。

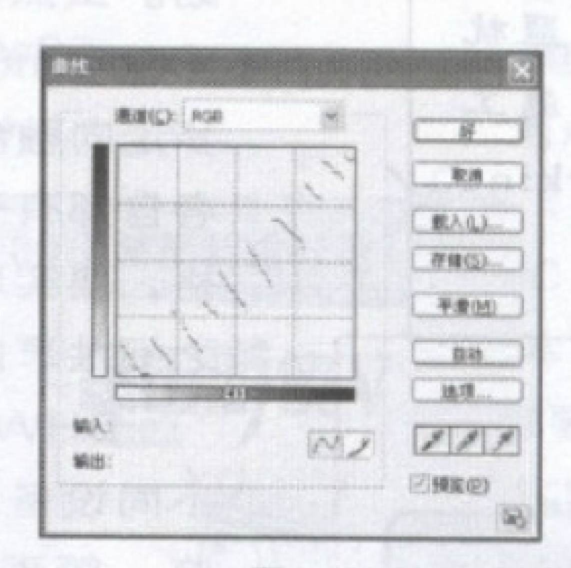


图24

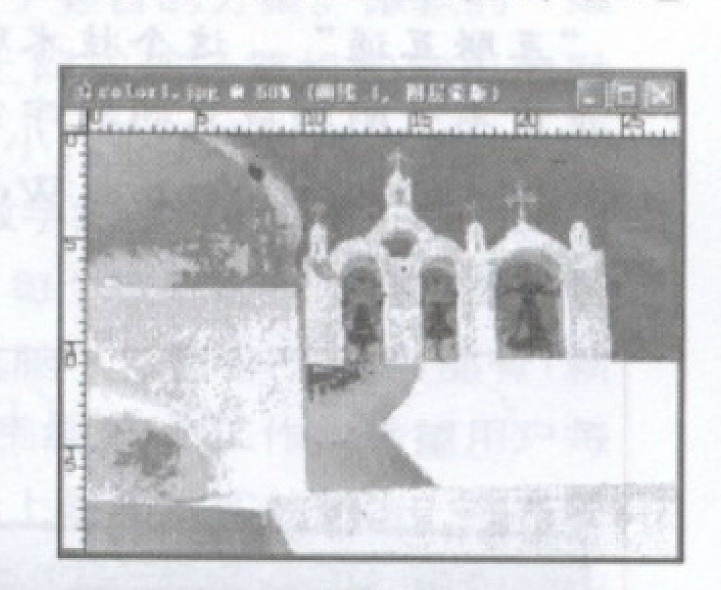


图25

单击曲线图的左上角，然后按Shift键并单击曲线图右下角，将产生一个从左上角到右下角的对角线（图26），此时所有的黑色区域变为白色，所有的白色区域变为黑色，得到了图像的负片效果（图27）。

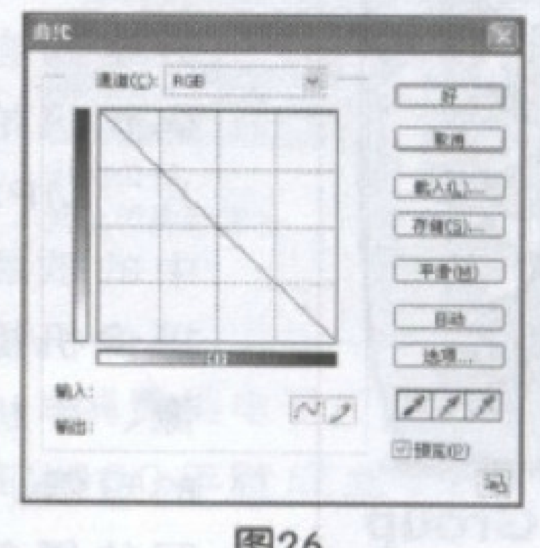


图26

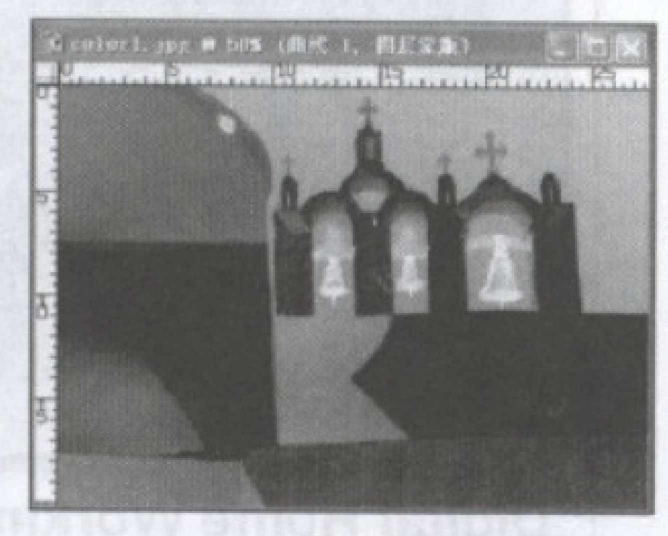


图27

利用铅笔图标调整“曲线”对话框中的曲线图，可产生许多神奇的彩色特殊效果，用户可以自己实践。





数字家庭工作组

3C“互联互通”的先锋

■广东 王洋

“互联互通”这个词作为电信行业的一个热门话题，受到了越来越多的关注。可是你想过没有，我们平常用的各种数码和家电产品，包括PC、PDA、手机、电视机、数码相机（DC）、数字摄像机（DV）、MP3播放器、DVD播放机、音响及移动存储卡等，同样也存在着“互联互通”的障碍。即使同种类型的设备想共享一些文件，也不是件容易的事情。譬如大家换手机时，转移一下通讯录就很麻烦，有时要一条一条地重新输入；而在不同类型的设备之间传递资料，难度就更大了。为解决这个问题，计算机（Computer）、消费类电子（Consumer Electronics）和通信（Communication）产业，即所谓“3C”的巨头们决定联合起来，共同开发设备之间共享资料的标准，让它们能非常容易地实现“互联互通”，这个技术联盟就是前不久刚刚成立的数字家庭工作组（Digital Home Working Group，DHWG）。

Digital Home Working Group

DHWG成立，互联互通有望

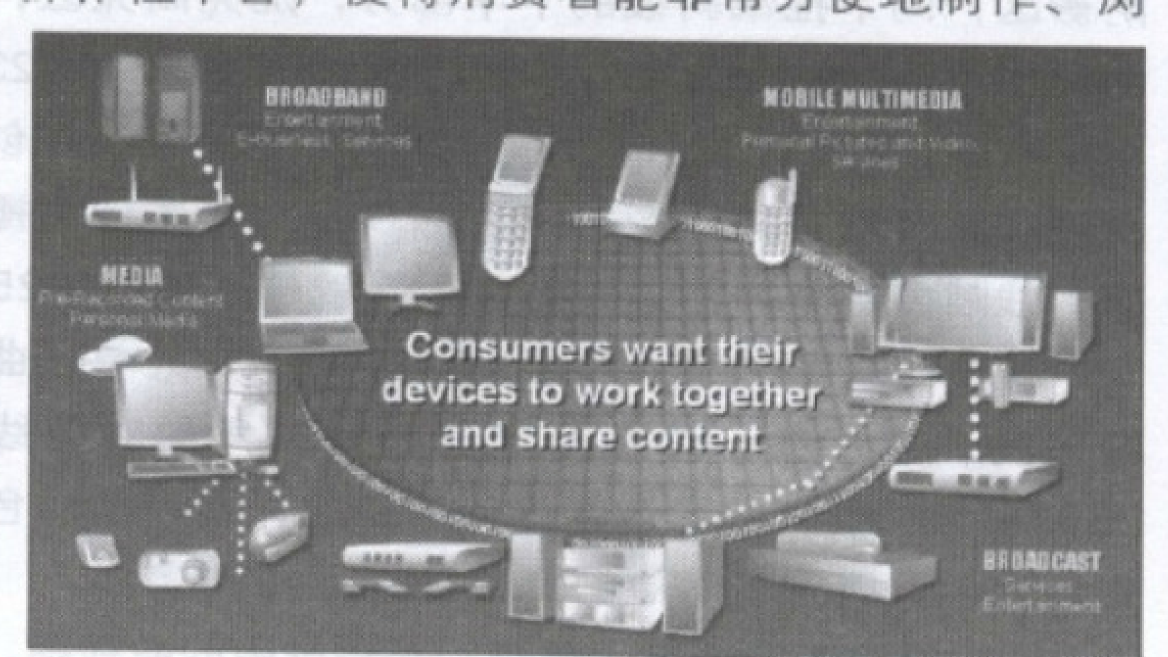
DHWG正式成立于2003年6月24日，发起公司囊括了17家行业巨头。其中有我们耳熟能详的计算机产业巨头和霸主——IBM、HP、Intel和微软，有消费类电子的领头羊——索尼和飞利浦，还有通讯行业的巨头诺基亚，可以说汇聚了计算机、消费类电子和通讯产业的众多“大腕”（如下表所示），声势极为浩大。令人高兴的是，中国本土的联想公司（Lenovo）也位列其中，这对看惯了各种标准组织中“洋面孔”的国人无疑是一个振奋人心的消息，真希望以后能看到更多的中国公司积极参与行业标准的制订。

DHWG组织的发起公司

地域／行业	美国	欧洲	日本	亚洲（除日本以外）
计算机	微软、Intel、IBM、HP、Gateway	ST（意法半导体）	索尼、松下、NEC、富士通、夏普	联想（中国）、三星（韩国）
通讯	/	诺基亚（芬兰）		
消费类电子	/	飞利浦（荷兰）、Thomson（法国）	健伍	

对于“3C合一”的说法，想必大家并不陌生。国内对3C合一的广泛讨论，最早源自1999年3月比尔·盖茨来中国推销的“维纳斯”计划。虽然这一计划最后不了了之，但计算机（Computer）、通讯（Communication）和消费类电子（Consumer Electronics，CE）逐步走向融合的观点却已深入人心，得到了广泛认同。然而，这3种产业各自都有一批行业巨头“占山为王”，都有自成体系的行业标准和规格，要实现真正的融合谈何容易！比较可行的办法是先解决不同设备之间共享内容的问题，提供一个设备“互联互通”的接口标准。

DHWG组织成立的目的就是要建立一个开放的行业标准，提供不同设备之间的互操作性平台，使得消费者能非常方便地制作、浏览、管理、分享各种设备产生的数字内容，如数码相机拍摄的照片、MP3播放器中的歌曲、数字摄像机摄制的影像、手机中记录的短信、PDA上写的便条等。这



DHWG描绘的数字家庭蓝图。

些设备包括了计算机、打印机、机顶盒（STB）、PDA、手机、音响设备、电视机、DVD播放机、数字投影机及其他设备。DHWG组织的口号是："Open（开放）、Fair（公平）、Interoperable（互操作性）"。

DHWG标准的主要内容

DHWG提供的互操作性平台将主要包括4部分的内容：

这些数字内容采取什么样的格式？

一张GIF格式的图片，是无论如何也无法在只支持JPEG格式的数码相机里进行浏览的，RM格式的歌曲自然也无法在便携式MP3播放器中播放。但要让大小、功能迥异的各种设备都支持所有的文件格式显然不现实。因此，DHWG将会在目前众多的内容格式中确定它所支持的标准格式，包括图片、音频和视频。

下表列举了DHWG选定的各种标准格式，其中LPCM就是CD唱片所采用的音频格式，而MPEG2则是DVD采用的视频压缩格式。由此不难看出，这些行业巨头打算将CD唱片和DVD碟片作为音频和视频内容的主要载体。也就是说，将来家庭数字设备中最流行的将是和CD格式一致的音乐文件、和DVD格式一致的影视文件，而现在国内大行其道的MP3及VCD（它采用的视频压缩格式是MPEG1）将只能适用于部分设备。

数字家庭多媒体标准格式

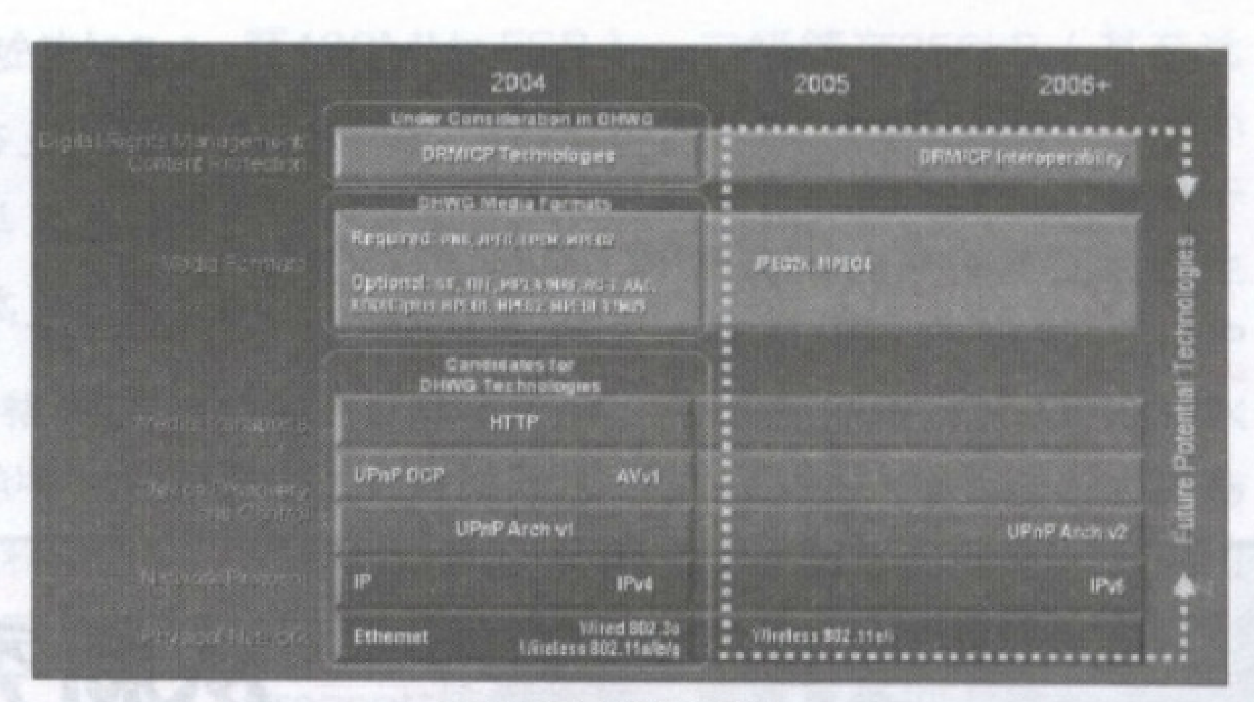
内容类型	所有设备都适用的格式	部分设备适用的格式
图片	JPEG、PNG	GIF、TIFF
音频	LPCM（2声道）	AAC、AC3、ATRAC3plus、MP3、WMA9
视频	MPEG2	MPEG1、MPEG4、WMV9

数字内容在不同设备间如何传输？

DHWG将充分利用目前各种通用的成熟标准，例如常用的网络协议TCP/IP、HTTP、UPnP及Wi-Fi等无线局域网标准，并大大简化设备之间的连接。目前，不同设备之间的连接非常麻烦，不仅需要各种专用的连接线，还要装载驱动程序、调整参数设置，令许多普通消费者望而生畏，难以应付。DHWG希望在不同设备之间，只要连上线（有线的方式）或同时具备无线传输的功能，只要按一下"Connect（连接）"键，就能建立起可靠的连接。届时任何宣称符合其标准的设备，必须取得该组织的认证，以确保不同厂商推出的设备在互联互通方面都有很高的可靠性。

如何保证操作界面的统一、简洁？

如同音频/视频播放器中"播放"、"暂停"、"停止"、"前进"、"后退"等操作键已成为不是标准的标准一样，DHWG希望所有符合它标准的设备都有统一的操作界面，包括"连接"（Connect）、"打开文件"（Open file）、"保存文件"（Save file）、"暂停"、"停止"、"前进"、"后退"、"退出"等，以实现真正充分的互操作性。当然，自动显示文件目录的功能也是必不可少的，控制音量和亮度的功能也应根据需要提供。



DHWG标准的架构。

数字内容的权利保护问题

这也就是通常所说的Digital Rights Management（DRM，数字权利管理）或Content Protection（CP，内容保护）。DRM/CP的问题对于普通用户意义不大，但对唱片业和影视业来说可是至关重要的。DHWG的标准中将采用一个甚至多个DRM解决方案，以保护内容提供者的合法权利。

分久必合，DHWG担当开路先锋

3C合一理念被广泛接受，到现在也已5年多了，不同厂商出于各自的考虑，提出了各自的方案。微软的"维纳斯"计划希望通过家电上网实现计算机和家电的融合，最后却落个雷声大雨点小、不了了之的下场。Intel则推销"Digital Home"（数字家庭）的概念，但Intel眼中的数字家庭的中心是PC：每个家庭都有一台甚至多台PC（包括台式机和笔记本电脑），每台PC里面都有1颗Intel的芯片，其他设备都要围绕着PC工作，希望用户每时每刻都围着PC转，这实际上是不现实的想法，存在着很多不方便的地方。作为国内PC厂商领头羊的联想，也曾大力推销".home"战略，想通过PC实现家庭的信息化、自动化及通讯和娱乐的集成，这也没有跳出Intel"以PC为中心"的框框。作为用户，我们希望不同手机之间能自由交换通讯录，而不是必须都连接在PC上，通过后者周转才能实现；我们希望数码相机上的照片能直接转到可用的移动存储设备上，而不是必须通过PC。

消费类电子厂商方面，虽然由索尼和飞利浦牵头，在2000年就成立了HAVi（Home Audio/Video

（下转65页）

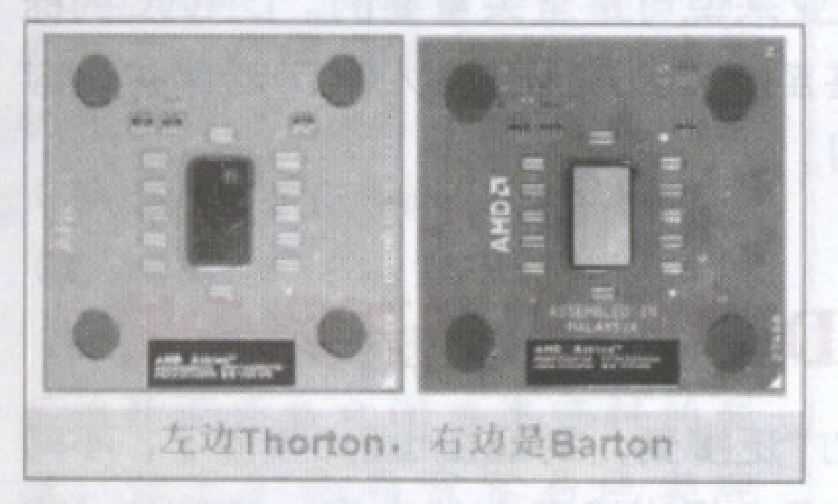
也不知道是不是这个世界太小了，雷同的东西竟如此之多。先前AMD推出Athlon XP时人们就怀疑它是否“抄袭”了微软的命名；现在好了，AMD又弄出个Athlon FX来，乍看之下似乎又与NVIDIA的GeForceFX沾亲带故。其实AMD自己也解释过，Athlon XP代表着“更高的性能（eXtended Performance）”，而非WindowsXP中的“新体验（eXPerience）”。那么，Athlon FX中的FX又代表了什么呢？直到笔者完成本文之日，AMD也未给出官方解释，难道真是从NVIDIA那里获得了灵感？

从新秀Athlon FX窥探AMD市场新格局

■广东 Shallmun

Athlon FX从何而来？

早在两个月前，就有消息传出说AMD要发布新的处理器——Thorton。当时这个Thorton就引发了不少AMD的追随者们的跟风，议论纷纷，有说法称Thorton是Athlon XP（Thoroughbred核心）的“Duron版”，又有人说是Barton演变过来的，而AMD也似乎有意卖关子，一度否认Thorton处理器存在的消息。


左边Thorton，右边是Barton

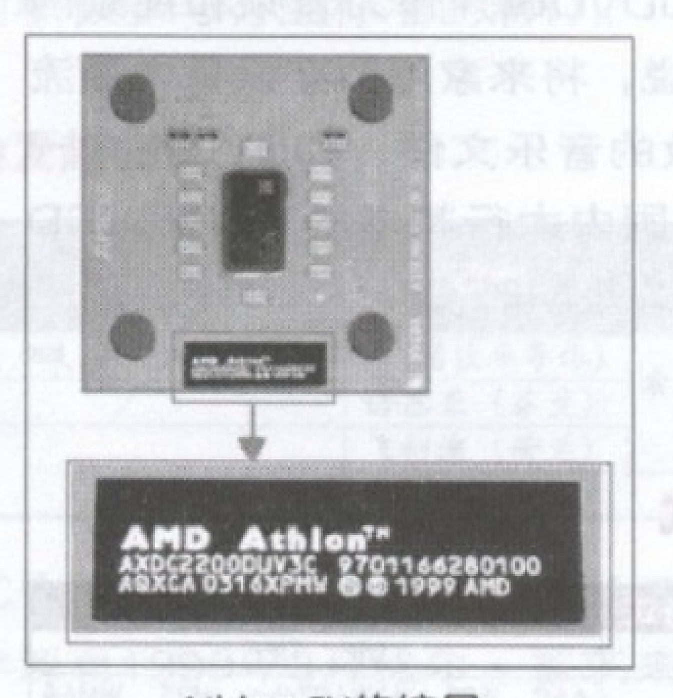
Thorton和Barton的外观对比

后来，AMD在自己的官方网站也承认了该核心的处理器，至此新核心的Thorton终于浮出水面。原来，Thorton仍采用Socket A接口，基本继承了Barton原有的内核，但在Barton的基础上去掉了一半的二级缓存，即只有256kB，而系统前端总线（FSB）跟Thoroughbred-A核心的Athlon XP一样，为266MHz。因此它可以说是Thoroughbred-A和Barton的混血儿：Barton的核心，Thoroughbred-A的缓存及前端总线。不过从AMD得到的消息称，Thorton处理器的初期版本支持266MHz FSB，后期版本将上升到333MHz FSB，并可能在2004年第1季度推出512kB二级缓存、333MHz FSB的版本。

为了体现Thorton与Athlon XP的不同之处，同时考虑到用户对Duron这个名字已不再感冒，所以AMD赋予了Thorton一个更有吸引力的新名字——Athlon FX。

AMD AthlonXP系列CPU规格对比：

内核代号	Thoroughbred-A	Thoroughbred-B	Thorton	Barton-A	Barton-B
制造工艺	0.13微米铜互连				
L1 Cache	128kB				
L2 Cache	256kB	256kB	256kB	512kB	512kB
前端总线	266MHz	333MHz	266/333MHz	333MHz	400MHz
封装技术	OPGA				
PR值	1700+～2100+	1700+～2800+	2000+～2400+	2500+～3000+	3200+（目前最高）
核心电压	1.50～1.65V	1.60～1.65V	1.6V	1.65V	1.65V
最高工作温度	90℃	90℃	85℃	85℃	85℃



Athlon FX的编号

认识Athlon FX

相信大家和笔者一样，对犹抱琵琶半遮面的Athlon FX大感兴趣，好在国外网站上已能看到Athlon FX处理器的实物照片。从图片上看，Athlon FX采用了Athlon XP系列中常见的褐色基板，内核颜色呈黑紫色，长了个长方形的脸，和Barton核心相似，这也是由于沿用了后者内核的缘故。这款处理器的编号为“AXDC2200DUV3C，AQXCA 0316XPMW”，其中AXDC代表处理器内核为Model 10的Thorton，2200为CPU的PR值，D代表AMD一直采用的OPGA封装，U代表处理器工作电压是1.6V，V代表处理器内核最高工作温度是85℃，3代表二级缓存容量是256kB，C代表处理器的FSB是266MHz；后面的序列号表示这颗Athlon FX处理器是2003年第16周生产的。

Athlon FX处理器定位于Duron（毒龙）的接班人，它基于Barton内核，但二级缓存容量却只有后者的一半，以针对低端桌面处理器市场，不过256kB的二级缓存已经是老Duron的4倍了，性能会有较大幅度的提升。最初出现在市场上的Athlon FX处理器的起跳“频率”只有2000+（1.67GHz），不过AMD同时

还会推出2200+和2400+两个型号，相信以后更高频率的Athlon FX将接踵而至。

Athlon FX是怎样一枚棋子

桌面市场每出现一款新型号的处理器，都意味着市场格局将产生或大或小的波动。在经历了3个阶段的变化之后，Net Burst架构的Northwood核心P4已得到全面的发展和优化，超线程技术的采用、备受瞩目的800MHz FSB、双通道DDR 400内存的支持，都使得P4平台获得极大的性能飞跃。

而AMD方面的情况却越来越不妙，由于Athlon 64一直没能按照预定计划发布，AMD只好继续推出新的Barton核心Athlon XP来抵抗P4浪潮。前不久，AMD发布了K7架构上最后的强者——400MHz FSB、支持双通道DDR、Barton核心的Athlon XP 3200+，但在对手强大的频率和技术优势压力下，这个"巴顿"将军也显得力不从心，而且各种评测也证明Barton 3200+的实际频率（2.2GHz）和性能与其PR值并不相称。看来AMD如果希望打个翻身仗，非得等到x86-64的Athlon 64高举它的锤子冲杀出来不可了。

另一方面，低端市场的战况也非常激烈。从2GHz开始，Celeron（赛扬）又一次更换自己的盔甲，使用了耀眼夺目的Northwood核心，飞奔于400MHz FSB之下。它集成的二级缓存虽并未达到大家期盼的256kB，而是128kB，但采用0.13微米工艺以后，新Celeron的频率提升潜力更大，而且超频性能也有很大提高。这对于广大用户来说并非坏事，可就AMD看来简直是雪上加霜。

那么，即将登场的Athlon FX对处理器市场格局会产生怎样的影响呢？

让我们先来看看目前AMD在桌面处理器市场的格局：Barton以最新的核心技术、512kB的大容量二级缓存，更高的主频奋战于高端市场；采用Thoroughbred-A/B核心，二级缓存只有Barton一半的Athlon XP占据着中端；而Appaloosa内核的Duron在最低端市场与Intel的赛扬苦苦争斗。

当Athlon FX到来后，虽然它的指标与Thoroughbred核心Athlon XP基本持平，但由于采用了更新的Barton核心，频率提升空间更大一些，新的格局将会是：Barton仍在高端市场与高频的Northwood P4抗争，Athlon FX接过Athlon XP的令牌掌管中游领域，而Duron将逐渐退出市场，形成的空缺由较低主频的Thoroughbred核心Athlon XP来填补。

但根据AMD的官方消息，新一代K8处理器Athlon 64将于今年9月22日发布，它采用SOI新封装技术、并引进Hyper Transport（超传输）技术、拥有高达1MB的海量二级缓存，性能会上升到一个新的台阶。由此看来，市场定位也将再重新作调整：高端市场领航人的位置则转由Athlon 64接替（恐怕也只有它真正有实力扭转局面了），而其对手会是Intel将在今年11月发布的Prescott内核的新处理器；而主流市场依然由采用400MHz FSB的Barton掌管，继续和死对头Northwood P4厮杀。

低端方面则有两种可能，一是Thoroughbred核心的Athlon XP将步Duron的后尘退出低端市场竞争，由上升到333MHz FSB（甚至400MHz FSB）、二级缓存256kB（甚至达512kB）的Athlon FX充当Barton的"Duron版"，继续跟Intel游斗于低端市场；二是由于AMD声称Athlon XP拥有上佳声誉及强大的生命力，那么也很可能让Athlon FX和Athlon XP共存，各掌一方。无论哪种情况，Athlon FX的对手将是频率继续提升的Northwood赛扬（而且很可能会增加二级缓存，成为又一款图拉丁）。但更坏的情况是，Intel很快推出新的Prescott核心赛扬，要是真的迎上这款采用0.09微米工艺、频率提升空间远大于Athlon FX的赛扬，Athlon FX的前景极为不妙。

内核代号	Thorton	Northwood赛扬
制造工艺	0.13微米铜互连	0.13微米铜互连
L1 Cache	128kB	32kB
L2 Cache	256kB	128kB
接口	Socket 462 (Socket A)	Socket 478
系统前端总线	266/333MHz	400MHz
封装技术	OPGA	FC-PGA2
PR值（频率）	2000+～2400+	2～2.2GHz
核心电压	1.6V	1.525V
最高工作温度	85℃	70℃

未来展望

Athlon FX的出现时机不错，在Athlon 64还没正式发布，市场格局尚未稳定的情况下，由于Athlon FX的规格有一定弹性，它将成为一个承上启下的角色，担当各层次产品新旧替换的重任。但它也不仅是一个过渡者，至少在一段时期内会对Intel的中端产品构成一定威胁。当然，由于Athlon FX尚未上市，其性能表现究竟如何，发热量是否得到有效控制，超频性能是否良好……这些都有待时间去检验了。

（上接62页）

最后需要说明的是，大部分主板说明书中都对BIOS设置介绍得很详细，可认真阅读一下。此外，BIOS设置中肯定有"Load bios setup defaults或Load Fail-Safe Defaults"（加载BIOS设定缺省值/装载最安全的缺省值）项（见图8），它不仅可让设置BIOS时改乱的状态恢复到出厂时的默认值，而且系统一般都会恢复先从软驱启动的状态，这时就可用软盘启动了。

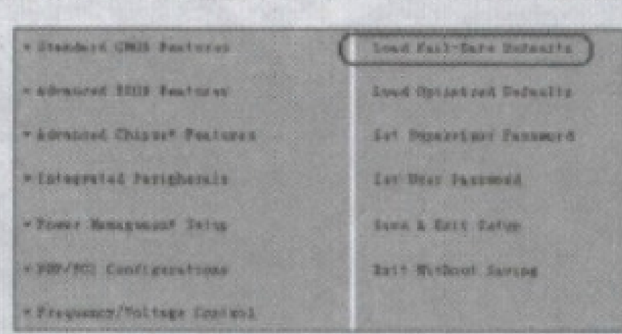


图8

（未完待续）

Computer

电脑是个“娇气”的东西，当你的电脑出现故障时，你是送去商家或维修站修理，还是自己动手搞掂？相信许多朋友在掌握了一定的电脑维修知识之后，都会当仁不让地选择后者。书到用时方恨少，本文将全面讲解电脑常见故障的维修技巧与方法，当你认真学会以后，相信你不会再为电脑坏了而四处奔波花钱维修，或上论坛苦苦等待高手指引了。

三招两式修电脑 入门篇（之一）

■四川 老莱

磨刀不误砍柴功——维修的基本知识

1.电脑维修入门须知

维修电脑前，首先要树立信心，要坚信通过自己不断的学习和努力，一定能将问题解决，因为我们通常遇到的多为较简单的问题。如果你的电脑真的出现了严重的质量问题，且在质保期限内，还是先找商家解决为好，以避免因自行修理而引发服务纠纷。

其次，维修前应了解与分析问题发生时的情况，并阅读有类似问题解决方案的书刊，以做到心中有数。

其三，维修前最好先对系统全面杀毒，因为很多软故障都与病毒有关。

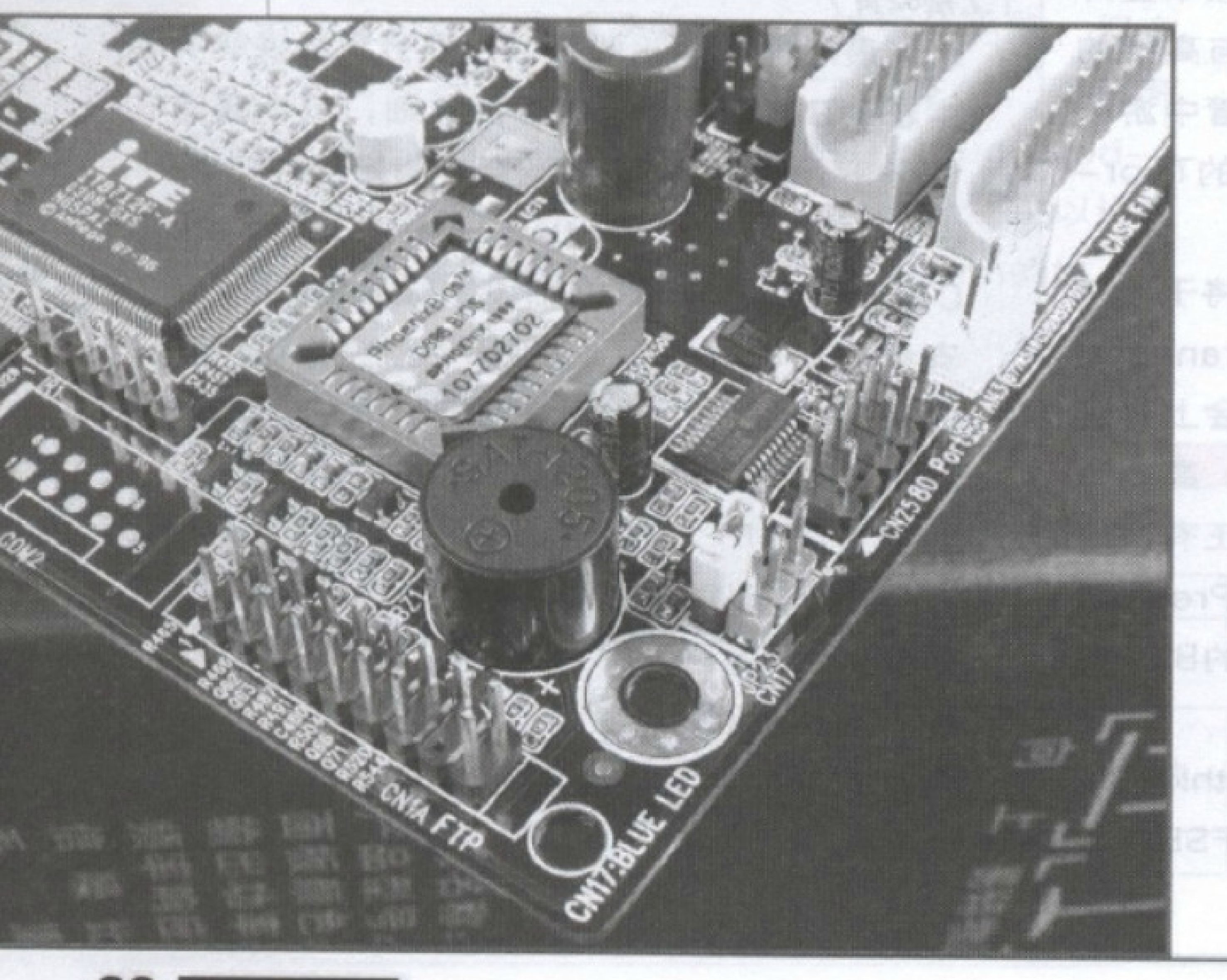
其四，在拆卸电脑时要先完全断开电源，并先放掉手中的静电（可用手触摸水管等导体），以免因此损坏硬件；对不熟悉的拆卸部位最好能用笔画个草图或做些记录。

其五，认真阅读配件说明书及操作系统帮助文件。比如许多板卡说明书对各种部件的功能及设置有很详细的介绍；正版杀毒软件为你介绍了详细的杀毒办法及硬盘修复办法；再如你的电脑出现了软件故障，先认真阅读Windows系统中自带的帮助文件，或许也能为你找到最便捷的问题解决办法（可按键盘上的F1键或从“开始”中直接选择“帮助”）。

其六，螺丝刀、各类螺丝和各种配件等要妥善放置，维修后机箱内的异物要及时清理干净，连线和插件要重新安装插接到位，以免造成另外的人为故障。

其七，维修电脑时应遵循的原则：“先外后内”（即首先检查计算机外部电源、设备、线路，然后再开机箱）、“先软后硬”（先从软件判断入手，然后再从硬件着手）。

最后，在维修中要胆大心细，但一定要注意安全。



2.常见的维修方法

这里我们介绍几种基本的维修方法（技巧），这些虽有老生常谈之嫌，但对初接触电脑的读者有很强的指导意义。

（1）最小系统法

“最小系统法”是检测电脑故障最有效的方法之一：在主机中只保留主板、CPU、内存和显卡这几个最基本的配件，然后接上显示器，开机看最小系统是否还有故障；如有，则可断定其他配件没问题，再专心检查这几个部件是否有问题；如无，再将其他配件一一添加到系统中，看看当添加哪个配件后问题又出现，即可更换之。

（2）换件法

换件法也是检测电脑故障的重要方法之一，它和最小系统法搭配使用效果更佳。所谓换件法，即用好的配件逐步替换怀疑有故障的配件，替换到哪一样时电脑恢复正常，则可判断故障在该配件。替换法操作的一般原则是先替换怀疑最大的部件。但该法对只有一台电脑的朋友用处不大。

（3）听音辨故障法

通过电脑启动时发出的声音来辨别故障部位，也是非常重要的故障判断方法。大家知道，电脑启动会发出一声短促的“嘀”声，表示电源已接通，且系统的基本自检已通过。如果开机时没有发出“嘀”声或其他声音，则表明电源没接通，可能是电源或电源线有问题，或主板和CPU损坏；而如果能听见“嘀”声，但电源或CPU的风扇不转，则有可能是风扇出了故障等。再如，大家在使用电脑时常常会听到一些异响，这多半是电源或CPU的风扇引起的，可将它更换或为其轴承加点油。

这里列出常见的BIOS报警提示声的含义，大家可以对症重点诊断——例如听到电脑发出有间歇的长声或不断的鸣叫，就很可能是内存条未插紧或损坏（图1）。

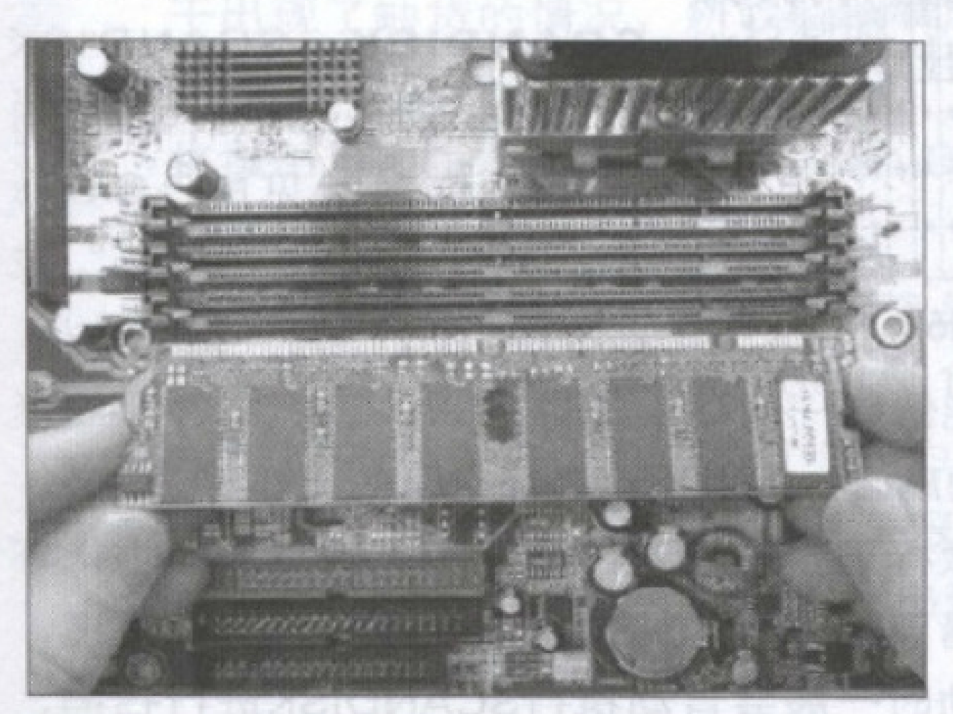


图1：将内存条重新插紧。

表1：AWARD BIOS报警声

1短	系统正常启动
1长1短	内存条或主板出错
1长2短	显示器或显示卡错误
1长3短	键盘控制器错误
1长9短	主板Flash RAM或EPROM错误，BIOS损坏
不断地响（有间歇的长声）	内存条未插紧或损坏
不停地响	电源、显示器未和显示卡连接好
重复短响	电源有问题

表2：AMI BIOS报警声

1短	内存刷新失败
3短	系统基本内存（第1个64kB）检查失败，需换内存
4短	系统时钟出错
5短	CPU错误
6短	键盘控制器错误
7短	系统实模式错误，不能切换到保护模式
8短	显示内存错误
9短	ROM BIOS检验错误
1长3短	内存错误
1长8短	显示测试错误，显示器数据线没插好或显示卡没插牢

（4）观察法

顾名思义，就是用眼睛直接观察元器件是否已连接到位，插接正确，是否已损坏、变形等，往往能很快找出问题所在。例如主机正常运行但显示器不亮，可重点检查显示器线缆的连接情况。

（5）软件维修法

利用各种软件进行维护是电脑维修中的重要方法，下面推荐几款常见软件：

分区工具——推荐：FDISK及FDISK中文版），备选：Smart FDISK、PQMagic；

低格硬盘——推荐：DM万用版，备选：LFORMAT（LOW）；

磁盘维护——推荐：Norton Utilities，备选：DiskGenius；

杀毒软件：Norton Antivirus、瑞星杀毒等；

（6）硬件检测法

市场上也有一些不太贵的电脑检测硬件，能在判断电脑故障时起到事半功倍的作用，特别是对新手更有效。例如常见的主板诊断卡（35元左右），可对一些启动故障进行诊断（图2）。此外，一些100多元的BIOS编程卡能对被损坏的BIOS重新刷新，对维修BIOS较有用。



图2：主板诊断卡

3.必修功

在Windows盛行的今天，许多读者对DOS操作都不太了解，而电脑的很大一部分维修维护工作都需要在DOS下完成，这正是阻挠许多读者在维修方面更进一步的拦路虎。笔者认为，要想维修电脑，掌握常见DOS命令的用法是必需的技能。

（1）如何进入DOS

电脑的很多故障都与操作系统或硬盘有关，这时要想对电脑进行维修，进入DOS下重装操作系统是必然的步骤（编者注：如无特殊说明，本文所讲的操作系统皆以Win98为准，Win2000/XP系统的维护请参考“实用软件”栏目刊登过的相关文章）。

如何启动或进入DOS系统呢？要启动或进入DOS，要求磁盘要具有引导的能力（即具有MSDOS.sys、IO.sys和COMMAND.com这3个系统文件）。如果要从硬盘启动，只要使硬盘可引导就行了；而如果要从软盘或光盘启动，就要有一张软盘或光盘DOS引导盘或系统盘，并将其插入软驱或光驱，然后在BIOS中将磁盘启动顺序设为软驱或光驱优先。

如果你还能进入Windows，你可选从“开始→关闭系统→重新启动计算机并切换到MS-DOS方式”即可。而要想进入“纯DOS”下，可在电脑启动到快出现Windows logo时连续按F8键，在出现的菜单中选“Command prompt only”选项进入；或者用做好的可启动软盘或光盘（可自制，也可到市场上购买可启动的光盘）启动到DOS系统。

提示：系统在引导时，会依次将3个系统文件读入，然后在磁盘上寻找Config.sys（配置）和Autoexec.bat（自动批处理）这两个文件，如果有则执行。此时如果是从软盘或光盘启动将出现A>或A:\>，而如从硬盘上启动则出现C>或C:\>，进入后我们就可直接输入命令了。

（2）必须掌握的几个DOS命令

大家知道，在Windows下执行程序，用鼠标操作即可。而在DOS下我们要执行同样的操作，则需在DOS提示符下键入命令，然后按回车键执行。例如我们要在DOS下进入硬盘的D分区（D盘），只需在命令提示符后敲入D:回车即可（同理进入A、E、F、G……也一样）。（推荐DOS学习软件：http://www.shgedu.com/teachresource/show.asp?key=151）

```
C:\WINDOWS>cd\
C:\>cd windows
C:\WINDOWS>cd command
C:\WINDOWS\COMMAND>cd\
C:\>d:
```

图3

改变目录命令——cd：cd（Change Direclory的缩写，即"改变目录"）的使用格式为"cd 目录名"，如"cd c:\windows"，将从当前目录进入C盘根目录下的Windows子目录。而CD与目录标识符".."连用，可退回到上一级目录，如当前目录为C:\Windows\command，那么"cd.."就相当于"cd c:\windows"；而"cd\"则代表直接退回到根目录（见图3）。

文件列表命令——dir：dir是Directory的缩写，即"目录"，其作用是列出指定驱动器和目录下的文件与子目录。如在DOS提示符下键入dir d:\gjx，将列出D盘根目录下的GJX子目录中的内容（见图4）。

图4

dir可单独使用，此时将显示出当前目录中的文件目录信息。dir中也可使用通配符，如dir *.exe将显示出所有扩展名为exe的文件。此外，dir可带两个非常有用的参数：/p和/w。/p的作用是在文件太多而一屏显示不下时，每显示一屏即一页后暂停，并显示Press any key to continue（按任意键继续），等待你按任意键继续显示下一屏的目录信息。如果不加/p参数，那么如果文件较多，一屏显示不下时，将会出现滚屏现象，前面的信息将无法看到。/w的作用是以宽行来显示文件和目录信息，每行可显示5个文件或目录，此时文件大小、建立日期和时间将被省略，只剩下主文件名和扩展名，这样便于在一屏中显示多个文件或子目录。/p与/w可联合使用，如dir/p/w，具体功能请读者自己上机尝试。

磁盘格式化命令——FORMAT：新买的磁盘（软盘或硬盘等）一般要先进行格式化，否则无法使用。FORMAT（即"格式化、初始化"）命令将把磁盘格式化成可供操作系统使用的格式。此外，如果被格式化磁盘已使用过，上面存有数据，那么FORMAT将清除磁盘上的所有数据，重新恢复到空白状态。

```
D:\Pwin98>format c:/s

WARNING, ALL DATA ON NON-REMOVABLE DISK
DRIVE C: WILL BE LOST!
Proceed with Format (Y/N)?y
```

图5

它的使用格式为"format 盘符"，此外可加入/s参数或/q（快速格式化），/s（System的缩写，即系统）使FORMAT可在格式化后传递系统文件，使磁盘成为可引导盘。比如输入"format a:/s"，便能使软盘成为启动盘。此外，需要说明的是，FORMAT在格式化时会对坏扇区进行标记，系统在向该盘读写数据时如果遇到坏扇区将跳过去，以保证数据的可靠性，所以可用格式化命令来修复一些磁盘错误（见图5）。

传递系统文件命令——SYS：它的使用格式为"sys 目标盘"，作用是把当前引导电脑的DOS系统文件（MSDOS.sys和IO.sys及COMMAND.com）传送到目标盘中。例如C盘中的系统引导信息受损，导致无法启动，这时可用启动软盘或光盘启动电脑，然后执行"sys c:"，重启后C盘就能正常引导了。

分区命令——FDISK：FDISK分区命令也很常用，由于很多文章都对它有详细的介绍，这里不再详述。此外，FDISK/MBR命令（能重建硬盘的引导记录）对修复硬盘引导区很有用。（FDISK中文版下载地址：http://www.downbest.net/down/html/2445.html）

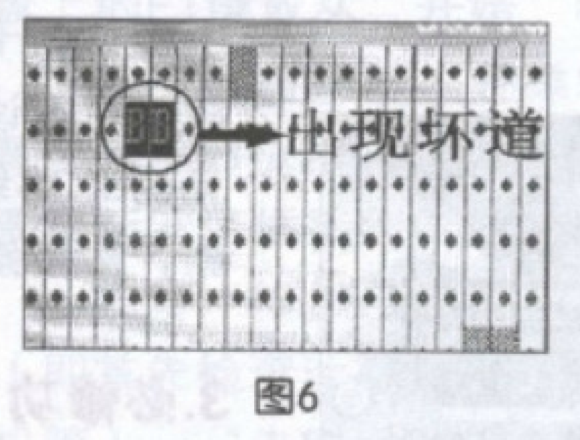


图6

磁盘扫描命令——SCANDISK：SCANDISK（即Windows里的"磁盘扫描"）也是常见的DOS命令，格式为"scandisk"或"scandisk 盘符"。SCANDISK能修复一些磁盘文件错误，虽然它并不能修复物理损坏的扇区，但可把已损坏扇区的簇在FAT（文件分配表）中做标记，使其不再被使用，并尽可能地把坏簇中的数据拷贝到完好的簇上去。此外如硬盘有坏道，计算机在启动时一般会自动执行SCANDISK进行扫描，并将坏簇以黑底红字的"B"（bad）标出（见图6）。

实战举例：如果你的电脑已不能进入Windows操作系统，那么可用启动软盘或光盘启动DOS系统后，在DOS下安装操作系统，下面我们就以在DOS下安装Windows 98为例，介绍一下Windows的安装情况。

首先将Windows 98的启动软盘或光盘放入光/软驱中，启动电脑后按住键盘上的"Del"键进入主机的BIOS设置（Award BIOS），将BIOS主菜单中的Advanced BIOS Fetures项中的"BOOT SEQUENCE（启动顺序）"选项中的第一启动盘改为"A:（软驱）"或"CDROM"，再选BIOS主菜单中的"SAVE……"选项并按键盘上的"Y"键记录后退出。待DOS系统启动后，Windows 98的启动盘将自动为光驱加载实模式驱动程序，然后将Win98安装光盘放入光驱，执行安装程序（setup.exe）重装Windows（图7）。

图7：新版Award bios中的"First Boot Device"（设置首先检测哪个设备启动），其缺省值为"Floppy"（软驱）先启动。

（下转59页）



市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

本月市场动态

◆ CPU市场

本月CPU市场整体价格趋于平稳，虽然也有一些产品出现了明显降幅，但对消费者购买并没有产生太大影响。Intel方面，产品线变化不大，价格有所下调。P4 CPU中，P4 3.0C的降幅达到了230元，报3520元；P4 2.8C也降了280元，报2420元。主流P4处理器本月的降幅并不明显，其中P4 2.4C降110元，报1480元；赛扬CPU由于出现了缺货的情况，所以价格有所上扬，盒装赛扬4 2.2GHz涨60元，报640元。由于8月Intel将推出更高主频的赛扬CPU，所以预计市场中的赛扬CPU还会出现一定降价。

AMD处理器也出现了降价势头，不过降幅并不明显。Athlon XP 2400+降10元，报660元；2200+也降了50元，报价仅为540元，性价比较高。Barton 2500+降50元，报730元，由于性能上有优势，且至今没有假货出现，成为目前市场中销量最好的AMD CPU。

◆ 内存市场

由于国际市场中7月份的内存合约价格上涨了10%～15%，使得现货市场DRAM价格飙升，造成国内市场内存价格一路上扬。现代内存方面，DDR266 256MB涨40元，报295元；而DDR266 512MB降90元，报585元。Kingmax方面涨幅同样明显，红色底板的DDR333 256MB暴涨60元，报355元，而DDR400 256MB则涨20元，报375元。Kingston内存涨幅更是巨大，其中DDR266 512MB竟涨了130元，成为本月内存的涨幅之最；DDR333 256MB涨50元，报345元；DDR400 512MB涨幅为95元，报785元。

据一些业内人士分析，下季度PC市场需求将有明显增加，所以内存价格很有可能继续攀升，不过这还要看DDR400这样的高端产品的走势，看它是否会给DDR266/333内存留出足够的涨价空间。

◆ 硬盘市场

本月硬盘市场可说是有喜有忧，令人比较振奋的是串行ATA硬盘出现了大幅降价，而对于更多的消费者来说IDE硬盘的涨价则比较难以接受。串行ATA硬盘方面，市场中有货的仍然只有希捷的产品，串行ATA酷鱼7200.7 120GB降幅达到165元，报1085元，而串行ATA酷鱼7200.7 80GB降幅更是达到了250元，报785元，这对于一个月以前购买串行ATA硬盘的消费者绝对是个噩耗。

IDE硬盘方面，本月价格涨幅相当大，不过对于新组装电脑的朋友来说影响并不很大，因为涨价的产品主要集中在40GB的产品上，而主流的60～120GB硬盘价格调整并不大。希捷硬盘方面，酷鱼5400.1 40GB本月涨35元，报510元，而酷鱼7200.7 40GB则涨10元，报540元；西部数据方面，WD400EB本月涨55元，报500元。

虽然现在市场中有货的串行ATA硬盘只有希捷一个品牌，但预计其产品的价格还会有所下调，而由于IDE硬盘涨价的主要原因是货源不足造成的，所以估计这一问题解决后，价格还会有所下调。

◆ 主板市场

本月主板市场上新品数量明显不如上月，但降价的产品比上月多出很多，首先就是前不久大量上市的865主板，现在价格普遍降到千元以内，更有厂商将价格压到了800元以内，预计这个价位将会稳定一段时间。还有一部分i865芯片组的高端产品，拥有一些额外功能（如多个IEEE 1394接口、S-ATA RAID、光纤接口等），价格仍在千元以上，价格浮动受成本所限变化不大。由于进入了暑假的热销期，各厂家也不会继续推出新品，而是会在现有产品上进行价格调整，以扩大市场占有率。AMD平台方面，最近多家厂商推出了基于VIA KT600芯片组的产品，用来对抗nForce2主板，不过收效甚微；nForce2主板的市场占有率从去年11月上市后节节攀升，若不是KT333和KT400先入为主，技术成熟，现在一定不是nForce2的对手。

◆ 显卡市场

ATI显卡方面，本月的焦点都集中在RADEON 9800SE上，到目前为止已有多家厂商包括迪兰恒

进、盈通、昂达等都陆续推出了9800 SE显卡，且价格都在1099元（不包括迪兰恒进的“黄金版”）。这也不难解释为什么前段日子RADEON 9600的价格一降再降，到目前稳定在900元的价位。最高端的RADEON 9800 Pro还是很贵，且也没有降价的消息。RADEON 9700的价格已跌入1700元大关，逐渐从高端的形象平民化；而R9200也出了SE版，报价只有399元，其性能也随价格一同缩水；R9200标准版的价格再次下落，最低价格只有499元，是MX440最强大的敌人。

NVIDIA方面，GeForceFX 5600及GeForce4 Ti4200都是主流产品中的冠军，出货量很不错，目前FX5600已跌入900元，Ti4200更是报出了666元的最低价。低端的FX5200价格已平易近人，某些品牌的价格甚至和MX440持平；但MX440依旧是低端显卡市场的主力，未来几个月还不会在市场上消失。最高端的FX5900 Ultra的价格有些许下调，丽台的A350Ultra现在价格为4900元。

◆ 显示器

由于国际市场上的液晶面板价格也在调整，15″液晶面板与17″液晶面板价格差距逐渐在缩小，本月多款液晶显示器进行了较大的价格调整。首先是LG的17″LCD跌到3499元，然后三星迅速跟进，将17″LCD降到3488元，飞利浦的17″产品也降到了3488元。国内厂商也紧跟其后，美格的17″LCD已跌入了3000元，一场价格大战已愈演愈烈。15″LCD中，采用夏普液晶面板的金长城显示器的价格也只有2199元，更有个别厂商推出了1888元的14″液晶。而且，越来越多的显示器开始通过目前最严格的TCO'03认证。

CRT方面，17″纯平的价格也普降到千元以内，这里不乏一些显示器大厂，如三星、LG、优派等。国内厂商也迅速做出回应，NESO也将17″纯平降到了千元以内。一些大屏显示器也逐渐受到关注，19″甚至21″的产品都已让消费者产生购买欲望。

本月市场热点

Combo产品迅猛降价



三星的52×康宝

最近Combo产品迅猛降价，市场中爱国者、建兴等众多主流48×Combo纷纷降到了500元以下，随后三星迅速作出反应，推出了目前最高级别的52×Combo，并将产品线继续细分。明基的48×Combo也即将上市，作为国内光存储市场中销量名列前茅的品牌，明基的动作对于整个市场的影响将是巨大的。

在Combo暴跌的同时，刻录机也出现了疯狂降价，众多品牌的主流型号产品价格持续下压。明基将4824P2（48×、2MB缓存）降至399元，引起了市场的剧烈震动；而随后微星将其52×刻录机迅速降至399元，成为市场中最便宜的52×产品。

865、nForce2主板及相关产品畅销

随着865主板在市场中销量日渐增多，相关产品自然也受到了人们的青睐。DDR400内存虽然价格相当高，但销量还是保持了一定幅度的提高；串行ATA硬盘的降价则令越来越多的消费者开始考虑这类产品。

前不久上市的865主板以经济的价格成为大多数用户的不二选择，比如磐正的865主板EP-4PDAI，由于价格已跌到了799元，在同档次主板中性价比比较出色；该主板最高支持800MHz FSB，支持双通道DDR 400，AGP 8×，S-ATA、8个USB 2.0接口及5.1声道声卡，能满足大多数消费者的一般需求。

在众多品牌的nForce2主板中，升技的NF7还是比较有特点的：目前的价格在790元左右，性能出众，超频能力也很出色，对于喜欢超频，又注重品牌和价格的消费者是非常不错的选择。

RADEON 9800SE浮出水面，NVIDIA产品价格调整



迪兰恒进的9800SE黄金版

最近网上有很多关于R9800SE改R9800的文章，大家可去找找看。目前为止能见到的可修改成R9800 Pro的显卡，是迪兰恒进的9800SE黄金版，售价为1999元，似乎有些贵，但我们还要考虑到它的性能几乎等同于R9700 Pro，后者的价格还在2400元左右；而修改成R9800 Pro后，其性能直逼4000元的R9800 Pro。其他一些R9800SE显卡的售价只有1099元，也有很大的机会改成R9800，且目前还附送价值220元的罗技光电鼠标，相当超值。

面对来自ATI的压力，NVIDIA将自己的数款图形芯片的价格进

行了调整，并很快反映到市场上。虽然盈通、七彩虹等品牌的FX5600已跌破了900元大关，但性能并没有缩水。相比而言，一些大厂的同档次产品，如华硕、微星、丽台等厂商的产品售价仍要高出几百元，其性价比虽不是很出色，但质量一流。

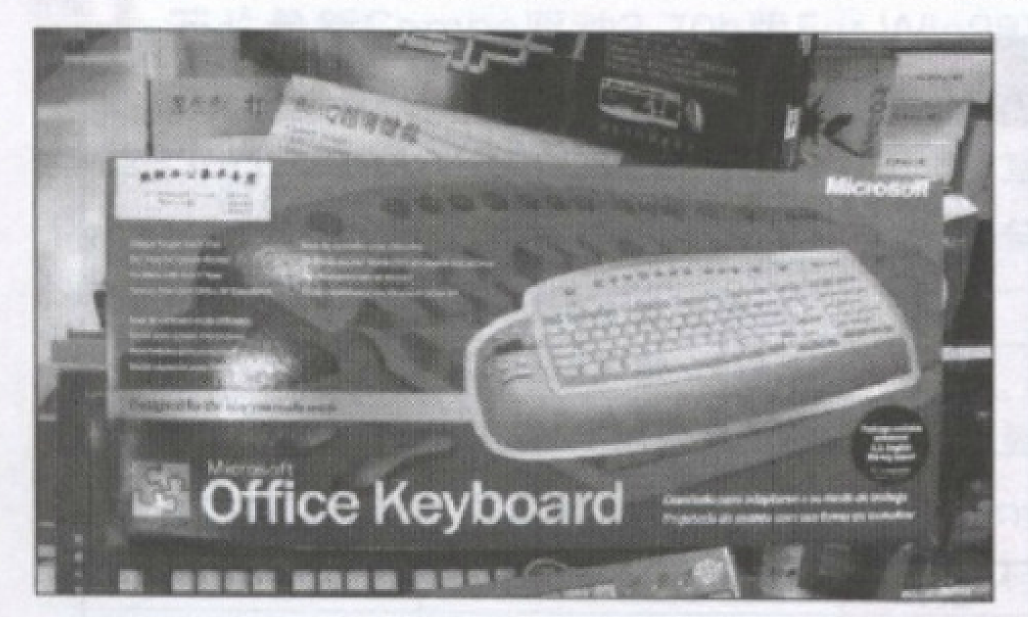
促销、促销、再促销！

最近，无论你在何处，看到最多的字眼应该是"暑期促销"了。

显示器的热点都集中在17"产品方面，包括液晶和纯平显示器。纯平显示器方面，优派的E70f已跌入千元以内，这也象征着高端显示器也不得不打价格战这一尴尬境地，虽然这款显示器的指标不是很高（带宽120MHz），可优派产品的品质还是不可忽视的。到2003年8月31日为止，优派还将举办买指定显示器送大礼的活动。

液晶显示器方面，LG的1710S从3999元直落到3488元，在高端17"液晶里掀起一阵不小的飓风，一时之间成为性价比最出色的17"LCD。其具体参数为：响应时间16ms，4灯管设计，亮度250cd/m²，对比度400：1，水平和垂直视角均为140°，用来办公或家用都是很好的选择。

除一些主流电脑配件产品外，很多键盘、数码产品及消耗类产品等也在促销。其中，微软键鼠套装的优惠促销活动一直吸引着游戏发烧友。除了众所周知的199元的微软光学灵动鲨+灵巧键盘的Basic套装热销外，微软近期还推出了一套办公豪华套装，由微软OfficeKeyboard键盘和光学红光鲨鼠标组成，促销价仅为399元。



微软的办公豪华套装

另外，最近还出现了很多MP3+U盘形式的产品，销量很高。因为这类产品集成两项功能后，与传统的MP3相比成本有优势，售价很低廉。也许由于这类产品技术含量很低，市场上出现了众多雷同产品。产品多了，竞争也大了，当然利润空间也就压下来了。现在，主流128MB带MP3的闪盘已压到了399元这个价位，而带液晶屏显示的128MB同类产品价格也多在400～500元之间。

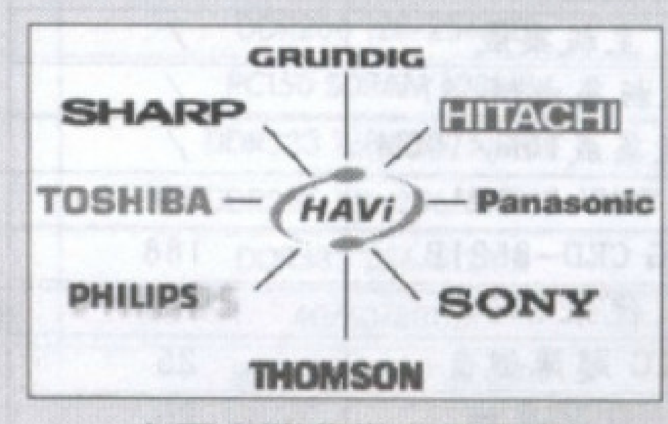


价格低廉的带MP3的闪盘

现在为吸引消费者，无论厂商还是经销商，都在绞尽脑汁想着各种各样的促销活动，就连你购买九州风神的48×CD-R刻录盘片，都有机会免费获得MP3播放器，且活动时间从7月15日到9月14日，长达2个月之久。

（上接57页）

Interoperability，家庭音频视频交互能力）组织，试图从家电角度出发，实现家电网络化。HAVi以IEEE 1394接口（又名Firewire，火线）为基础，把它作为设备间连接的标准方式，但它成立3年多以来推广工作进展甚微，不仅没有得到计算机产业的积极响应，就是在消费类电子产业里也没有得到广泛认同。



主要由消费类电子厂商组成的HAVi组织。

通讯设备的"互联互通"工作更是慢如蜗牛，别说和其他设备自由交换内容，就是同一厂家生产的同一型号的手机，绝大多数都还无法做到这一点。虽然现在智能手机逐步形成了微软的Smartphone、以诺基亚为首的Symbian及Palm等几大阵营，但不同操作系统的手机之间、手机和其他家庭设备之间"互联互通"的问题依然存在。这也是为什么诺基亚要积极参与DHWG标准的制订工作，因为它不参加就无法施加有利于自己的影响，而会让微软这个最危险的对手在涉及到手机的技术标准上掌握主动权。

在经历了5年多的尝试以后，无论计算机厂商还是消费类电子厂商，抑或是手机制造商，都逐渐认识到：像"3C合一"这样庞大、复杂的跨行业系统工程，任何一方都不能单独决定全部标准，而只有联合起来，才能有效引导标准的制订，从而最大限度地保护自己的商业利益。Intel的"数字家庭"也不再强调一定要以PC为中心，只是希望让更多的家庭设备里都有一颗Intel的"芯"；索尼和飞利浦也感到，它们自己关起门来搞的一套标准很难被其他厂商广泛采用。因此，这些不同行业的巨头联合起来组成新的技术联盟，也就是必然的选择了。DHWG组织的理事会就是由微软、Intel、HP、索尼、飞利浦、诺基亚和三星这7家公司组成的，正可谓是上述3个行业的"三山聚义"。

根据DHWG的工作计划，今年第4季度将会确定草案指引（Draft Guideline），明年上半年推出遵循该技术标准的测试设备，并进行互操作性测试。预计到2004年下半年，取得DHWG认证标志的设备会正式推向市场。一旦DHWG标准正式面世，将结束目前众多标准"各自为政"的局面，担当起3C融合的开路先锋，从而加快"数字家庭"时代的真正到来。

本月酷机推荐



配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	赛扬4 1.7GHz	470
主板	华擎P4I45GL	475
内存	现代256MB DDR266	295
硬盘	西部数据 WD400BB	510
显卡	主板集成	/
声卡	主板集成AC'97	/
网卡	主板集成10M/100M	/
软驱	SONY 1.44M	70
光驱	LG CRD-8521B	188
显示器	优派 E70f	999
鼠标	LG 超薄键盘	25
键盘	LG 3D鼠标	25
音箱	冲击波 SAC-131	100
机箱电源	爱国者 301A	260
合计	3417	

←低价入门级女生配置

这款配置是专为校园里的MM们准备的。女生用的机器在性能上一般没有太高要求，所以CPU选择赛扬4 1.7GHz，主板采用了华擎P4I45GL，支持USB 2.0，内置10/100M网卡，价格非常实惠，且省下了网卡的开支；在校园内，网卡可是必不可少的上网工具。硬盘没有必要太大，40GB相当合适了；显示器就是标准的17″纯平，优派的E70f非常划算，品质也不错。总体来说，这样的低价电脑搭配相当简单，用起来很稳定，所以普及面也很广，很多选择入门机型的朋友都可考虑这样的配置，只是注意在电源方面不要太省。

→AMD爱好者超频配置

Barton核心的Athlon XP 2500+采用新的PR值标称方式，实际频率较低，所以具有很强的超频潜力。磐正8RDA3G主板采用nForce2 Ultra400芯片组，支持400MHz FSB和双通道DDR400；这款主板功能齐全，超频选项丰富，还提供了IEEE 1394接口、双100M网卡和6声道声卡，价格只要810元，性价比很高。内存当然选择两条DDR400组成双通道了，宇瞻的产品质量相当不错，价格也还算合理。七彩虹镭风9600 CH采用RADEON 9600芯片，支持DirectX 9.0，标配128MB DDR显存，性能很不错。对于喜欢超频的中高端玩家来说，显示器最好选择带宽较高的产品；而对于超频，一个强劲的电源也是必不可少的，名牌的机箱电源可为所有配件提供最好的工作环境和稳定动力。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Barton 2500+	730
主板	磐正EP-8RDA3G	810
内存	宇瞻DDR400 256MBX2	790
硬盘	西部数据 WD800JB	770
显卡	七彩虹 镭风9600 CH	899
声卡	主板集成6声道AC'97	/
网卡	主板集成双100M网卡	/
光驱	摩西 16X DVD	295
软驱	SONY 1.44M	70
显示器	LG 795FT Plus	1488
鼠标	微软Basic键盘鼠标套装	220
键盘	微软Basic键盘鼠标套装	/
音箱	冲击波 SW-5102	420
机箱电源	金河田 星际6111B	340
合计	6832	

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 2200+	530
主板	硕泰克NV400-64	599
内存	现代256MB DDR333	320
硬盘	希捷7200.7 80GB	685
显卡	镭之翼9100超值版	499
声卡	主板集成AC'97	/
光驱	台电 女神16X DVD-ROM	320
软驱	SONY 1.44M	70
显示器	优派E70f	999
鼠标	双飞燕 3D	25
键盘	大水牛纤薄键盘	35
音箱	创新 雷暴SBS350	150
机箱电源	联志霸王龙 超值2005+ 航嘉静音王300W	350
合计	4582	

←大学生校园标准配置

对于学生来说，这样配置的电脑性能完全够用了，由于配件的搭配合理，所以预算控制得很好，4500余元的价格也属于能承受的范围。价格虽然便宜，不过整机的性能并没有太过缩水，256MB的内存对于又要玩游戏，又想做图形设计的学生来说必不可少，而80GB容量的希捷7200.7 80GB硬盘能满足大量游戏、软件和影音文件的存储要求。显示器是电脑中的大件，不过考虑到毕业后显示器的搬运比较麻烦，所以999元的低档纯平显示器就足够，再贵点就不划算了。另外，宿舍里对音效要求不高，不过为了看DVD能得到不错的效果，我们还是选择了带低音炮的2.1音箱。

驱动热报

1 **Logitech**：2003年7月16日，罗技发布全系列鼠标最新驱动9.78简体中文版For Win9X/Me/NT4/2000/XPLogitech，支持罗技全系列鼠标，包括轨迹球和光电鼠，驱动中增加了“在游戏中禁用加速度”功能。另外，罗技鼠标的驱动和应用软件也可使用在其他品牌的鼠标上。

2 **ATI**：2003年7月16日，ATI发布RADEON 7000/7200/7500/8500/9000/9200/9500/9600/9700/9800系列显卡最新催化剂驱动3.6版，包括3.6-7.91-4.14.01.9113版For Win9X/Me和6.14.10.6368版For Win2000/XP。新版驱动增加了“TV强制侦测”功能；它解决了游戏运行中的一些Bug，还修正了许多其他Bug和兼容性问题，强烈推荐使用RADEON系列显卡的朋友更新。

3 **VIA**：2003年7月11日，威盛发布AC'97音效芯片最新Combo驱动3.70b版For Win98SE/Me/2000/XP，适用于VT686A/VT686B/VT8231/VT8233/VT8233A/VT8233C/VT8235/VT8237系列主板南桥芯片组所配的AC'97音效芯片，推荐使用VIA芯片组主板的朋友更新。

4 **ASUS**：2003年7月16日，华硕发布显卡SmartDoctor 2工具最新2.75版For Win9X/Me/2000/XP。自AGP-V6600系列以后，华硕的大部分显卡都提供了硬件监控的功能，结合SmartDoctor工具，用户可对自己的华硕显卡进行风扇转速、AGP电压的监测；其中的SmartCooling（智能型监测）技术，可在不需要显卡全力工作时自动降低显卡性能，节省电力消耗，并延长卡上零件的寿命；过热保护功能在显卡温度接近危险边缘时，会迅速降低温度以保护硬件；SmartDoctor还能根据当前执行的应用程序来控制显卡的动态超频。

5 **MSI**：2003年6月16日，微星发布主板Live Update 2程序最新3.38.000版For Win9X/Me/2000/XP。Live Update 2是一个具备强大功能且方便使用的应用程序，可自动检测、实时更新驱动程序及BIOS，由此可省下搜索驱动程序及BIOS的时间，同时降低更新时的风险。Live Update 2结合了上一代的Live BIOS、Live Driver、Live VGA BIOS、Live VGA Driver及Live Utility，并加入最新的自动监测程序Live Monitor，是一款功能强大的实时在线更新程序，推荐微星主板的用户使用这款程序。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2003年7月23日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.4B/2.66A（散装478针）	1370/1650
	Pentium 4	2.4C/3.0C GHz（盒装 800MHz FSB）	2750/3600
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/1.8/2.0 GHz	320/460/520/550
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2200+/2400+	430/500/530/660
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	195/265
	现代	DDR266 128/256MB	155/295
	Kingmax	PC150 SDRAM 128MB	205
	Kingmax	DDR333 128/256/512MB	185/355/660
	金士顿	DDR266 128/256/512MB	190/340/645
	金士顿	DDR333 256/512MB	345/655
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	40/60/80GB	620/725/770
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	665/770/990
	西部数据	1600BB/2000JB/2500JB	1400/2000/缺货
	希捷 酷鱼7200.7	40/80GB/120GB	540/685/855
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	680/800/925
主板	华硕（ASUS）	P4P800 DELUXE（865PE）/A7N8X（nForce2 SPP）	1650/1000
	微星（MSI）	KT4V（KT400）/865PE Neo2-S（865PE）	660/1130
	技嘉（Gigabyte）	8IG1000（865G）/7VAXP-A Ultra（KT400A）	1100/1290
	升技（Abit）	IS7-E（865PE）/BH7-E（845PE）	899/799
	硕泰克（Soltek）	86MP-L（865G）/KT400A-L（KT400A）	1010/720
	磐正（EPoX）	4PCA3+（875P）/8RDA3+（nForce2 SPP）	1250/880
	精英（ECS）	L4IPEA2（845PE）/L7VTA（KT400）	690/730
	精英游戏悍将	羽林将P4S8AG/云霄将L4VXAG	930/830
	昂达（On-data）	PX865PE Pro/VT333（KT333）	949/559
	Intel原厂	D845PESV/845GLVAL/D845EBG2	750/780/680
显卡	华硕	V9520Magic/T（FX5200 128MB Video-Out）	725
	微星	MX440 8X-TD 64MB/Ti4800SE 8X 128MB	690/1990
	丽台	A300 Ultra（5800 Ultra 128MB）A340TDH（FX5200 128MB）	4900/780
	迪兰恒进	镭姬杀手9200 64MB/9800SE黄金版128MB	649/1999
	旌宇	掠夺者SE 白金版64MB DDR 擒雷者XP 标准版	499/780
	昂达	闪电9560（FX5600）/闪电9428（Ti4200）	1299/799
	七彩虹	镭风9600 CH/风行5600	899/899
	耕升	钛极4800 Ultra（Ti4800SE）/钛极4300	1190/990
	双敏	小妖G 9818（MX440-8X）/速配8028（Ti4200）	499/819
显示器	明基CRT	K791珑管/A771/A770/77g	1550/1190/1190/990
	明基LCD	FP591/FP547/FP581s白/FP767白	4090/2350/2899/3990
	三星CRT	785MB/783MB/763MB/753DFX	1599/1399/1150/1090
	三星LCD	171S/152S/151N/151S	3999/2799/2699/2499
	飞利浦CRT	107P4/107X4/109B4/109P4	1680/1340/1850/2980
	飞利浦LCD	150B/150S4/150P4/170S4	2850/2480/3780/3480
	爱国者	798HD/777Q/775FT+/700FT+	1499/1700/1150/1160
	LG	775FT Plus/795FT Plus/F700P/774FT	1188/1488/1488/1288
	美格	786FT II /796FD II /MG576/MY-566	1199/1399/3499/2799
	NESO	HD770A/TD770A/FD786G/HD797P	1899/1699/1799/2399
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	180/190/190/180
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	365/330/355/365
	明基刻录机	5224P2/4824P2	480/399
	华硕刻录机	4824A/5224A	399/450
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52TA/光电鼠（银色月光）	70/70/155
	爱国者	超薄手感王/英雄键盘	78/55
	微软	NaturalKeyboard Pro 人体工学键盘加强版	599
	罗技	易上手/网际无影手	70/850

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年7月23日。

插上宽带的翅膀（四）

第三部分 宽带故障全攻略

宽带在安装使用过程中出了故障怎么办？报修，然后再长久地等待ISP服务人员上门维修，还是自己动手解决掉一些常见的故障？我想很多读者都会毫不犹豫地选择后者吧，下面我们就为你介绍一些宽带上网常见的故障及解决方法。

1.ADSL用户端经常出现哪些故障，如何解决？

主要的故障现象有：用户终端未激活、用户终端经常需要激活、用户终端激活但不能上网等。

对于用户终端未激活现象，属于线路故障和ADSL终端故障。其中，线路故障主要集中在用户的配线，常见的有：线路接头（如分线盒处、用户接线盒处、话音分离器处、ADSL终端处）接触不良、用户线路绝缘性能下降（如用户线进水、老化等）、用户线接触电力线等，这些故障可通过线路测试系统来辅助定位，通过更换线路和改进线路连接性能来解决；终端故障则主要有电源损坏或接触不良、终端损坏等，这些故障可通过更换电源或终端来解决。

对于用户终端经常需激活的现象，故障主要为线路故障，常见的故障为线路接头（如分线盒处、用户接线盒处、话音分离器处、ADSL终端处）接触不良和噪声容限较低。其中，线路接触不良可通过比较正常线路和故障线路的信号衰减来定位，通过改进线路连接性能来解决；噪声容限较低可通过降低线路作业标准来解决。

对于用户终端激活但不能上网的现象，故障主要为协议配合类故障，一般为用户计算机设备问题，可通过修正计算机的配置来解决。

2.ADSL发生故障，需按什么样的思路判断问题并确定其故障原因？

首先，应检查ADSL电源指示灯是否正常：电源指示灯持续点亮为正常，如电源指示灯不亮，需先解决电源问题。其次，查看数据指示灯是否正常，数据指示灯持续点亮为正常，说明用户端至XDSL局端线路无故障；如该指示灯不亮，说明线路有问题，可向ISP咨询解决。第三，是否自行改动过IP地址，一些ISP为每个用户PC均配有固定IP地址，如改动，可向ISP电话咨询要求提供你PC的IP地址，重新输入后就能解决问题。第四，检查网卡、网线是否正常，用户PC网卡经网线连接Modem后，指示灯会闪亮，如该指示灯不能正常闪亮，说明用户网卡或网线有故障，可先解决网卡问题。

3.外置ADSL的常见故障如何判断？

可根据ADSL Modem面板上信号灯的显示情况进行问题的初步判断，经过如下：（见图1－灯虽然标示不同但原理一样）

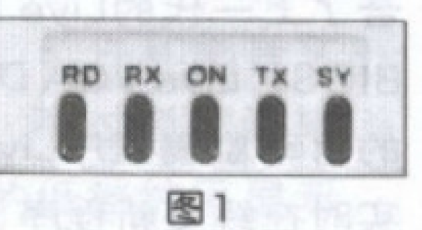


图1

ADSL灯：用于显示Modem的同步情况，常亮绿灯表示Modem能正常同步；闪动红灯表示没有同步；闪动绿灯表示正在建立同步。

10BaseT灯：用于显示Modem与网卡或Hub的连接是否正常，如果此灯不亮，则Modem与计算机之间肯定不通，当网线中有数据传送时，此灯会略闪动。

ATM25灯：显示ATM25口状态，一般不用。

Maint灯：与远程管理有关，一般为常亮。

Power灯：电源显示。

4.ADSL有时不能正常上网，这是什么原因呢？

ADSL是一种基于双绞线传输的技术，双绞线是将两条绝缘铜线以一定规律互相缠在一起，这样可以有效抵御外界的电磁场干扰。但市面上大多电话线是平行线，从电话公司接线盒到用户电话这段线很多用的都是平行线，这对ADSL传输非常不利，过长的非双绞线传输会造成连接不稳定、ADSL灯闪烁等现象，从而影响上网。此外，由于ADSL是在普通电话线的低频语音上叠加高频数字信号，所以从电话公司到ADSL滤波器这段连接中任何设备的加入都将危害到数据的正常传输，所以在滤波器之前不要并电话、电话防盗打器等设备。

5.为什么ADSL的指示灯都正常也会掉网？

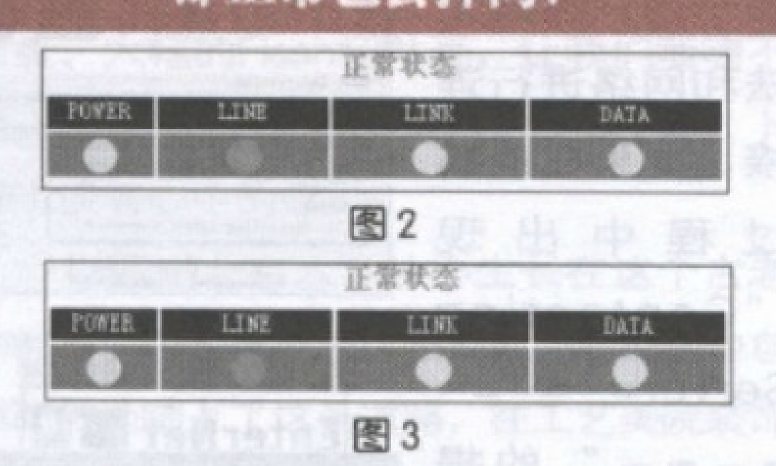


图2

图3

（见图2-正常闪亮，见图3-某品牌ADSL灯的正常状态）

ADSL的指示灯中，最重要的灯是“ADSL指示”，在ADSL线路没问题时，这个灯应该是绿色，但有些用户在“ADSL”指示灯都正常时也会掉线，但重新启动Modem就好了。这种情况多发生在没有代理服务器，没有防火墙或路由器的网络用户上，这是为什么呢？因为在ADSL Modem上有个“10Base-T”口，这个口是接局域网的，实际上是个Hub口。虽然是10M的端口，但ADSL上行带宽只有几百kbit/s。如果用户局域网内部是ADSL直接接Hub，Hub再接下面的客户机，网络内许多与ADSL无关的数据包将占用ADSL上行通道，ADSL也无法控制局域网内的广播风暴，如超过ADSL上行传输能力，数据包将装入ADSL缓存，如果数据量继续增大，缓存溢出，就会造成ADSL“休眠”现象，这样只有重新启动Modem了。解决办法：资金不太雄厚的用户可以做一台双网卡的代理服务器，这样可以隔断Modem与局域网之间的直接通信，避免上述问题。单位用户最好用防火墙或路由器。

6.用ADSL上网不稳定，有时还无法浏览网页，该怎么解决？

通过EnterNet300软件拨号上网，但无法浏览网页。此类问题，多为TCP/IP协议已损坏引起，将TCP/IP协议删除并重新安装即可。而上网不稳定，经常出现“死机”和“断流”现象，既有可能是线路、网卡和计算机硬件出现问题，也有可能是操作系统中软件安装不合理或软件兼容性不好的问题。一般来说，在Win9X系统中，安装ADSL上网前，可先安装Win98 SE的补丁。此外，在使用虚拟拨号软件上网时不要在同一个系统中安装多种拨号软件，在Win98中我们推荐用EnterNet300，在Win2000中推荐用RasPPPoE，在WinXP中推荐使用自带的PPPoE。

7.可以建立拨号连接，但无法打开网页进行上网浏览，该怎么解决？

先看看浏览网页是否比较大众化，如新浪、网易等，如果是一些较为冷门的网站，可能是对方服务器出了问题，和本地网络没有关系。其次，试着把病毒防火墙关闭，看是否能把网页打开，如果可以就说明问题出在防火墙上，因为病毒防火墙对要打开的网页中所含的Java文件实行病毒检测，会形成一段较长时间的等待，使用户误认为网络不通或是死机。第三，如果访问的是教育网站，可通过寻找和设置代理服务器来解决。

8.为什么有时虚拟拨号会失败？

ADSL虚拟拨号软件在使用时有以下几种错误信息：

①拨号窗口显示“Begin Negotiation”然后等待，最后直接弹出菜单“Time Out”，这种情况表明网络不通。原因有：10BaseT端口上的网线没有连接好；ADSL网络不通，可以重启ADSL后再试。

②拨号窗口显示“Begin Negotiation”，然后“Authenticating”，最后“Authentication Failed”。这种情况表明帐号或密码有误。

③拨号窗口显示“Begin Negotiation”，然后“Authenticating”，然后“Receiving Network Parameter”，最后弹出菜单“Time Out”。这种情况表明拨号IP地址已经被占满，请稍后再拨。

9.我装了内置ADSL猫，不能像外猫一样根据Modem上灯的闪烁了解ADSL正常与否，有没有其它方法呢？

内置Modem看同步灯非常不方便，这个厂家也考虑到了，他们在安装好驱动程序后通过任务栏上的Modem卡示意图可看出Modem的状态。任务栏上的Modem卡示意图有左右两盏灯，左边的灯可看到上行（Up）的状态，右边的灯可看出下行（Down）的状态，都用以下4种颜色代表：（见图4-看图判故障）

黑色：代表线路正常，已建立连接，目前没有数据传输。

1.正在上传数据
2. 正在下载数据
3.正在同时上传和接收数据
4. 已成功同步，但没有数据传输
5. 没有检测到A1100P卡或驱动程序安装错误

图4

绿色：代表线路正常，已建立连接，正在传输数据。

红色：代表未能成功连接，通常线路不同步或Modem卡不正常无法与服务器取得连接时会变为红色。

黄色：代表正在连接或连接建立中。

10.内置ADSL猫有没有诊断工具，其选项是何含义？

外置ADSL猫可从其面板指示灯来判定常见网络故障的原因（见图5－界面），内置ADSL Modem也有相同功能。在任务栏右击“Diagnostic Tools”图标，点“Open”，有3个工具：ADSL Status、Diagnostic和ADSL Statistics（见图22）。ADSL Status显示当前ADSL卡的连接，包括当前的ADSL状态、协议、上行和下行速率；ADSL Diagnostic用来诊断ADSL硬件卡；ADSL Statistics保持任务栏处，重新启动后自动恢复。

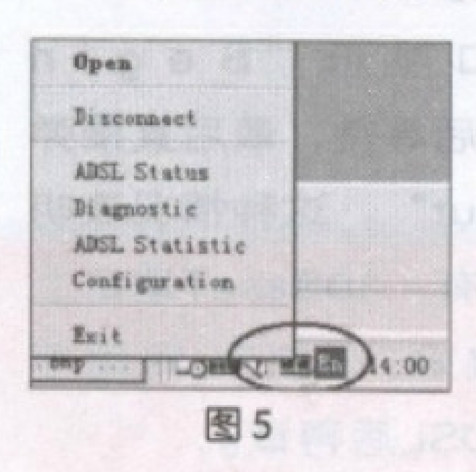


图5

11.更换网卡后，无法正常上网，该怎么解决？

很多用户通过网卡与ADSL Modem相连上网，网卡的好坏直接影响传输质量，建议使用质量好的网卡安装。由网卡引起的故障一般有以下几种：

无法拨号上网。此类网卡多有这么一种现象，网卡可以在操作系统上正确安装，可以Ping通网卡，但没法Ping通ADSL Modem，对于这种问题，只能通过更换网卡解决。

计算机启动速度慢，启动后不能立即拨号上网。此类问题一般为没有对网卡进行IP地址设置，因为操作系统，特别是WinXP系统在计算机启动过程中发现系统局域网没有配置，便设法对局域网进行自检配置，因而延长操作系统的启动时间。建议将网卡配置一个未在公用网使用的保留IP地址（如192.168.0.1，子网掩码为255.255.255.0）。

无法正常传输数据，经常出现“断流”现象。所谓断流，通常是用ADSL Modem能成功拨号登录，但上网时数据流传输突然中断，没有反应，过一阵子又自动恢复正常，表现为网页打不开、下载中断、在线收看或收听的视频或音频中断。此类现象可能是线路问题，也可能是操作系统问题，但多是网卡引起的。因此，建议读者购买选用质量好、驱动程序全、售后服务好的网卡。

12.ADSL拨号软件拨号后已成功连接，但却不能接入Internet或没有流量流入。

首先检查服务端的连接地址是否正确。用Ping命令，打开MS-DOS方式（选择“开始→程序→MS-DOS方式）输入ping www.163.com，看看能不能Ping通（见图6，成功Ping通，表明网络正常），如果通了就刷新Internet浏览器或检查Internet浏览器的选项设置。若显示结果为Request timed out，则表明计算机系统本身有问题，可检查本机配置或重新安装系统网络部件。此外可检查以太网桥是否正确，即是否安装有TCP/IP、网关和DNS地址。此外可在DOS下或MS-DOS方式中运行Ipconfig程序（C:\Windows\Ipconfig），列出所有网络设备的TCP/IP和网关地址，可知在PC中安装了些什么网络硬件及其用于点对点联结的TCP/IP地址。

```
C:\WINDOWS>ping www.163.com

Pinging www.163.com [202.108.36.155] with 32 bytes of data:

Reply from 202.108.36.155: bytes=32 time=100ms TTL=242
Reply from 202.108.36.155: bytes=32 time=119ms TTL=242
Reply from 202.108.36.155: bytes=32 time=101ms TTL=242
Reply from 202.108.36.155: bytes=32 time=103ms TTL=242

Ping statistics for 202.108.36.155:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
Approximate round trip times in milli-seconds:
    Minimum = 100ms, Maximum =  119ms, Average =  105ms
```
图6

13.我的ADSL是PPPoE虚拟拨号方式，买了一个ADSL Router（ADSL路由器）想实现无需服务器多机共享上网，应该如何设置？

ADSL Router一般内置PPPoE虚拟拨号软件，可实现无需服务器多机共享上网，设置时只需将ADSL Router设置为PPPoE方式，即在协议选择中选择PPPoE（RFC2516），然后填入VPI、VCI、AAL5封装协议，用户名和密码等参数（以上参数的值均由ISP提供，请咨询你的服务提供商），至于其他设置如LAN IP等如无特殊要求保持默认设置即可，完成以上设置后保存，重启，ADSL Router即可自动拨号上网。对于客户机共享而言，只需将客户机网卡的IP地址设置为与ADSL Router默认IP地址同一个网段，这有两种方法：1.固定IP方式：将网卡IP更改为192.168.1.X（2～254之间，不能用ADSL Router的默认IP如192.168.1.100），子网掩码为255.255.255.0，网关为192.168.1.100，即ADSL Router默认IP（DNS的值由ISP提供）。2.自动分配IP：因ADSL Router一般集成DHCP服务器，支持自动分配IP，所以也可将客户机网卡设置为自动分配IP。完成以上设置后，即可同时共享上网而无需代理服务器。

14.无法进行虚拟拨号连接该怎么办？

这个问题牵涉的面比较广，现象错误提示也比较多样，不同的错误提示就要采取不同的解决方法。

错误提示一：Timeout while trying to connect to the network（见图7/图8－出错提示窗口）。

该错误提示表示用户终端无法和网络进行连接，如果在连接过程中出现“Contacting Server=-=-=-=-=-=-”的提示，表示该终端找不到虚拟拨号服务器，那么就要检查一下ADSL Modem的WAN灯是否亮，如果不亮，那就表明传输线路有问题，检查一下室内电话线是否松动、连接正确（看看打电话是否正常），如不能自行解决可请电信部门派修；如果WAN常亮，那么就检查一下Link灯是否正常，如果不亮，就

图7

图8

表明网卡和ADSL Modem之间没有进行正常连接，或者网卡损坏；如果以上两个灯都正常，那么就可能是软件出现了问题，要将PPPoE重新安装（安装之前，必须把原来的PPPoE虚拟拨号软件进行卸载）。

错误提示二：Login failed, make sure you have entered the correct username and password。

表明用户的用户名和密码不符，用户只需把安装ADSL时，安装人员给的用户名和密码重新输入即可，如用户遗失，可向ISP进行相关信息的询问。

15.安装了ADSL Router（TD-8800）的配置软件后，为什么不能登录？

首先请确认硬件连接正常：如TD-8800直接与计算机网卡相连需用标准线，如TD-8800与交换机或Hub相连，需用标准线连接交换机的Up-link口或用交叉线连接交换机普通端口，并确认TD-8800的LAN灯及网卡或交换机Link灯常亮；其次，本机网卡IP应配置成与TD-8800的默认IP处于同一个网段，即IP为192.168.1.X（X为2～253之间任意数值），子网掩码为255.255.255.0，默认网关为192.168.1.1；第三，如以上无问题，有可能是TD-8800的设置已被更改，请连续按Reset按钮3次以恢复产品的出厂设置。

16.内置ADSL卡安装不正确，如在“系统→设备管理器”中ADSL卡上有黄色叹号。

这大都是驱动安装不完整或出现中断冲突有关（见图9－安装有错误）。首先将ADSL卡换一个PCI插槽试试，此外在安装驱动时，可用以下方法进行安装：在“系统→设备管理器”中打开ADSL卡的“属性”，选择“升级驱动程序”，再选择“显示指定位置的所有驱动列表...”项，然后选择“从磁盘安装”，指定驱动程序所在盘符，然后从驱动文件“.inf”文件中选择相应驱动程序。如果问题还没得到解决，可先禁用或删除一些设备，如声卡等，空出部分中断，然后删除ADSL适配卡，重启计算机，再次安装ADSL卡的驱动程序，待ADSL卡安装好后，再解禁或重新安装声卡等设备。最后，建议在安装内置ADSL卡前能先安装新版本的DirectX驱动试试。


图9

（上接第77页）

就是这些作品让我们一次次震撼，也让我们非常想了解做作品的人，于是我们走近了卜桦。2003年7月的某个下午，我们在北京东三环外的一个小区里走访了卜桦的家，那里也是《猫》等作品诞生的地方。卜桦，随和、自信，穿着休闲，在她十多平米的工作室里接待了我们这些陌生的来访者。工作室里淘来的秦砖、汉瓦、石刻以及明清风格的雕花木架配合着现代的电脑、书柜、光盘、大幅的Flash招贴画，让我们啧啧不已。在聊天中我们逐渐进入访谈的主题，卜桦也谈着心中的感觉。

“我是北京人，从小生长在这个古老的都市，因为家里是绘画世家，所以我也自然而然地踏上了这条道路，在工艺美院装饰设计专业毕业后，一个很偶然的机会我去了荷兰留学，学习的仍旧是绘画，并且在德国办过一些个人画展。但是让大家了解我的还是Flash。”卜桦在心中一直有个愿望，就是用一种特殊的表现形式把心中的感觉释放出来。虽然学习的是传统的学院派艺术，但也不妨碍她接触到欧洲的前卫艺术，她选择了DV，去拍了一些不成型的实验电影，但似乎这种表现形式仍旧不是心理想象的那样。直到2001年，卜桦的一个朋友向她介绍了Flash，她用了一个下午买书学习并且开始尝试之后，发现这是她所要的，是她可以迸发激情的平台，是一个可以让她结合自身长处来创作的舞台。

“Flash技术还算简单，但创意不是一个简单的问题。我的想法总是层出不穷，常常是做着一个动画又想着下一个。构图本上有很多想做出来的，因为动作慢一拍，过后就不想做了。有时是先有故事，后配音乐。我在找音乐时，听到《猫》现在用的音乐，就放下那个动画开始做《猫》，而那个动画也一直没再做。还想了个关于城市环境卫生的公益题材的，长片间隔中还想做一些短小的系列动画，主人公都是《心》中那只倒霉的小傻兔子，有着人类所有的烦恼和欲望，可以编很多的故事。其实，编故事才是Flash所给予的最大财富和权利，可惜很多人都放弃了这权利。”

《大众软件》的很多读者对Flash制作也很感兴趣，并且现在国内每天都有数以万计的Flash作品诞生，可是不是每一个都会让人有感觉，所以我们也向卜桦请教如何创作出一个好的Flash。“其实，Flash制作中要求最高的是你的艺术感觉和美术创作，画面不够好，很可能无法体现出到底你想说什么，或无法向观看者表达你的感情。其次你要从生活中提炼出让你有感觉的部分，也就是创意。”

“我的生活经历不能说有多么丰富，我喜欢看书喜欢看电影，我的作品灵感来源很多都是从书中、电影中得来的，所以即使再到以后我想我的灵感也不会枯竭，因为生活会继续，其实也和风格是一样的问题。它只能是由内而外，你有什么样的自身，就有什么样的风格和灵感，它会从任何一个地方被引发出来，可能是听音乐时产生，或看电视时，或聊闲天时。灵感的引发是外界的什么东西突然与你内在的感受产生了火花，所以关键是你有什么样的内在，自身有什么样的积累。因此，能做的只是在自己的心灵上下工夫。我是一个有着平常心的人，虽然生活是物质的，但更是精神的。我的工作很轻松，是在一个教老外说中国话的外企工作，这份工作给我物质生活的保障，也给我充分的自由，我也从来没有刻意去参加什么Flash比赛，只是有时会有朋友偷偷替我递作品过去，结果我被叫去领奖……”

“我很喜欢演绎小题材。如果题材小，寓意不小，并能引申出很大的意义，那是以小见大，深入浅出，是大师手笔，我很向往。如果有所谓窍门，那就是要真诚，一定要有感而发。”

动画就是力量，我们希望卜桦给我们更多的惊喜和感动。

新鲜打造个人网站

系列教程之十五

终极整合——Flash全站制作

■Simple Palace工作室

如果你经常上网，就可发现如今的个人网站很酷，很有互动性，也很能营造氛围，看得自己真是口水直流啊，不知什么时候才能做出这样完善的全Flash网站呢？光羡慕没有用，必须多动手才行。经过前几期的介绍，相信大家对Flash网站制作的各种方法、加强网站互动性的手段已经有所了解，比如创建动画、加入具有感染力的音效、营造空间感很强的三维效果等。那么怎样把这些手段有机地整合起来，做出又酷又炫的全Flash网站呢？相信读完本文，你就可以轻松实现这个梦想。

首先解释一下Flash全站的概念。Flash全站就是将网站“Flash化”，把所有需要用到的数据、文档、资料、图片都用Flash制作、输出成SWF文件，然后嵌入到HTML文件中，用户浏览时就不需要一个页面一个页面地打开，只要打开一个主界面，就可以浏览全站的内容，这样速度感觉会快很多。在网站各模块之间的切换也可加入动态效果，让网站变得更人性化。那么该如何实现呢？最笨的办法就是将所有内容做到一个SWF中，把不同栏目放到不同的场景里，但这样读取时就会变得非常慢。想象一下，把全站的内容用Flash形式一次性读取完，这个等待时间可能会让浏览者难以忍受，好网站总是以吸引眼球为目标，考验访问者的耐心万万不可。比较好的办法就是按栏目分类做成一个个的SWF，然后把它们连接起来，就和HTML页面中的超链接一样，不过这里可以添加更为平滑的过渡效果。

下面就来看看Flash全站的结构。Flash全站一般由两部分构成：一个是索引动画（Index Animation），它起一个容器作用，里面可以是空空如也，什么也不包含，也可以包含一个导航栏目，并且有一个空的电影片断（Movie Clip，或一个单独的Level），用来读取额外包含内容的SWF。另外一个就是内容动画（Content Animation），它包含的就是网站的实际内容，会被动态读取到索引动画中并显示出来供访问者浏览，它可由很多个SWF文件组成，一个栏目对应一个SWF。对于Level这个概念，我们还要做一些说明。Level在中文中就是“层级”的意思，就是在一个Flash动画中，可以读取另外一个甚至数个SWF文件到不同的层级上。Flash播放器第一个读取的SWF文件是_level0，然后使用Action Script读取另外一个SWF文件到指定的层级中，比如_level4，那么这个SWF就位于第4层级上。像

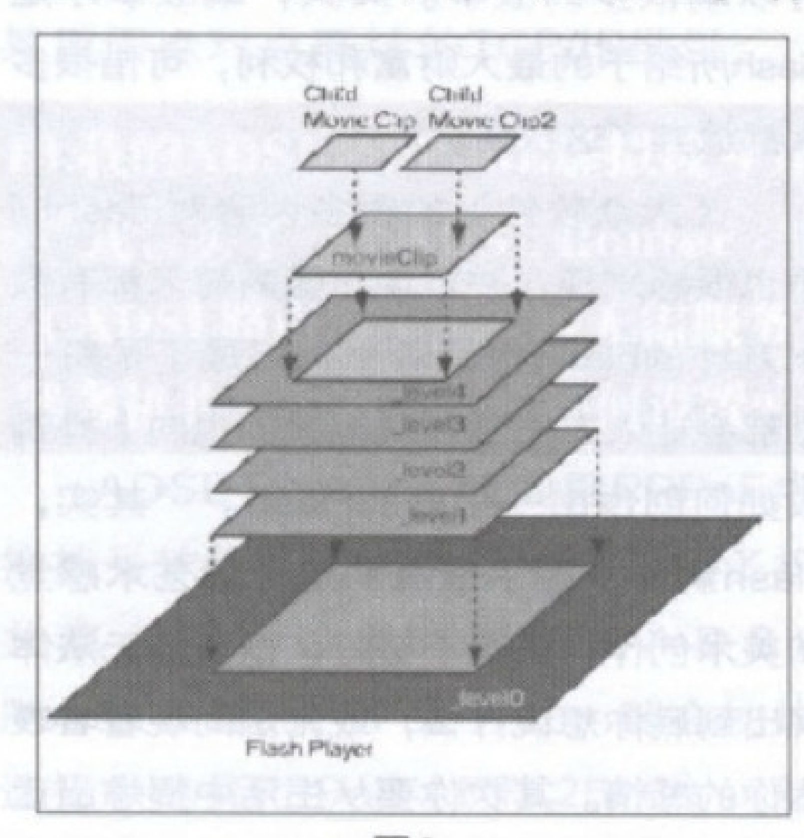


图1

Photoshop中的层一样，位于上面的层会遮住下面的层，透过透明部分才可以看到下面的内容（如果读取到_level0，那么原来的层就会被替换掉）。至于背景、帧速率等设置，均以第一个层级_level0为准。不同的层级可以包含它自己的Movie Clip（如图1所示），这点是没有任何限制的。有了这样的特点，我们才可以使用不同的SWF文件来创建Flash全站。

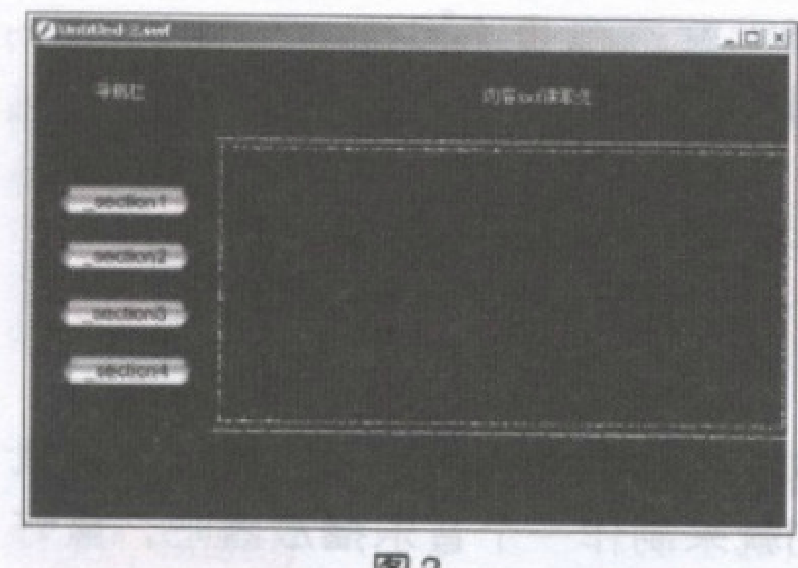
动手篇：

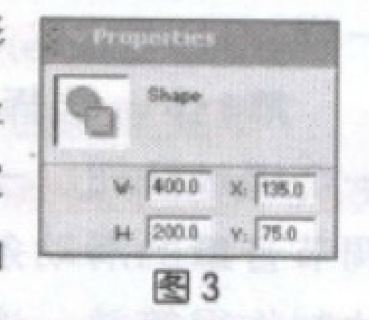
1.建立 Flash 全网站的基本结构

打开Flash MX，新建一个大小为540×420、背景色为黑色的索引SWF。为了保证动画流畅，我们把FPS设高些，此处设为每秒60帧。

第1步，在索引SWF中创建4个按钮，然后把它们拖放到Scene1的主编辑区上，靠左由上到下摆放整齐（这只是根据我们这个练习中的要求来摆放，实际操作中就由你自由发挥）。这时编辑区中应该如图2所示，方形边框用来显示内容SWF。我们要用属性面板对它进行位置和大小控制，以便让SWF在合适的

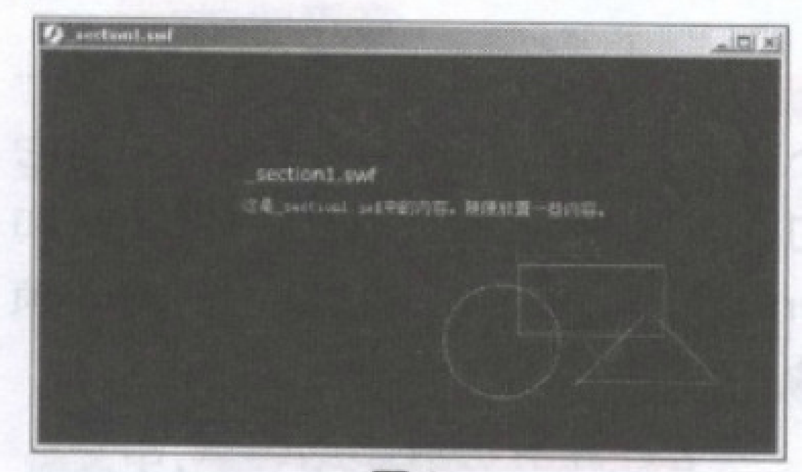
小技巧：
我们用了自定义的笔触来修饰边框。


图2


图3

位置显示。控制方形边框的位置在：X坐标135，Y坐标75，宽度400，高度200，如图3所示。

第2步，制作4个内容SWF文件，大小要和索引SWF一样，然后在编辑区上从坐标（135,75）和宽度、高度各为400和200的区域内添加适当内容，这样就能保证所制作的内容SWF文件在索引SWF文件中读取后，在方形边框中显示（如图4）。同样，我们可以制作另外几个


图4

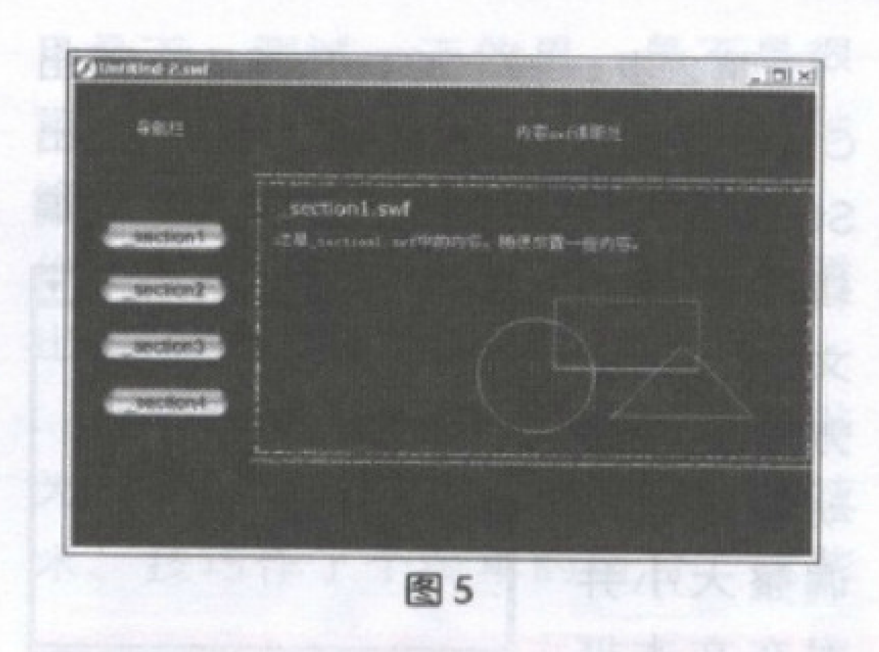
SWF，分别赋予不同的内容，然后保存为_section1.swf……_section4.swf。

第3步，给索引SWF中的按钮添加ActionScipt动作脚本。在主场景Scene1中选中_section1按钮，按F9打开Actions面板，选择专家模式，输入下面的AS代码：

```
on (release) {
loadMovieNum("_section1.swf", 1);
}
```

这里，loadMovieNum就是读取附加SWF文件的函数，后面的参数表示读取的SWF文件处于的level，这里的1表示它位于_level0的上方。

第4步，测试输出。点击_section1按钮时就会看到_section1.swf被读取出来，然后放置到所设的方

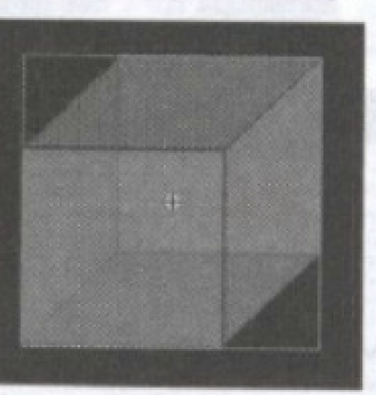

图5

形方框内部（如图5）。也可以加入一些动态效果，比如淡入淡出、快速飞入等。

2.改造导航栏

要制作出一个成功的全Flash网站，导航栏会起到画龙点睛的作用。

第1步，创建一个新的MC符号BoxGraphic。用矩形和变形工具做一个透视的立方体，然后用描边工具（图6）为它加上轮廓，做出来的效果如图7所示。


图7

第2步，创建一个按钮InvisBoxButton。这个按钮的形状和立方体一样，可以把BoxGraphic中的立方体复制过来，然后删掉Timeline中Up、Over、Down中的内容，只留下Hit区域（图8）。作用是让这个按钮在平时状态下不可见，但要让按钮起作用，就得在Hit响应区中添加与BoxGraphic中同样的形状。

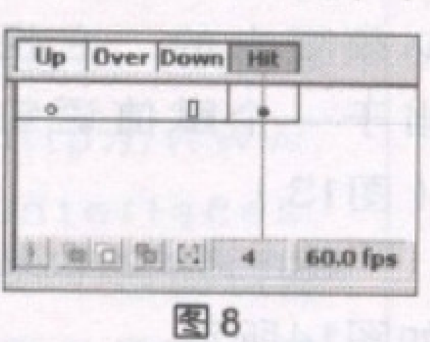


图8

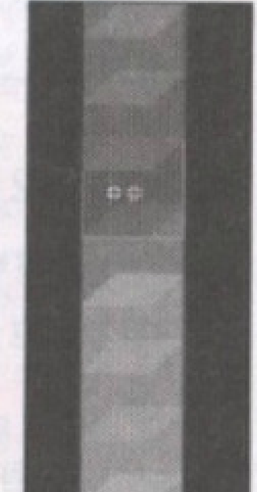
第3步，创建一个新的MC符号，起名为BoxwButton。把BoxGraphic和InvisBoxButton拖入到编辑区当中，使两者重合，这样就创建了一个既可以实现按钮功能，又具有MC特点的符号，可以说是一个多功能结合体。选中InvisBoxButtion，然后在Actions面板中输入如下AS代码：

```
//设置栏目名称和鼠标滑过效果
on (rollOver) {
setProperty("box", _alpha, 60);
../../:name = getProperty("", _name);
}
on (rollOut) {
setProperty("box", _alpha, 25);
../../:name = " ";
}
```

第4步，创建最后一个MC的ColorBar。把BoxwButton拖进去，然后复制7到8个（依具体栏目数量而定），由上到下、首尾相接排列好，然后改变它们的Tint属性，改变颜色，在属性面板中的Instance Name一栏为它们起名字（图9），

图9

这就是网站栏目名了（如图10）。这时还可在按钮上加入读取SWF文件的AS，用上面提到的loadMovieNum()函数即可。


图10

第5步，把ColorBar放到主场景中，设置Instance Name为rol。在适当位置添加一个动态文本框，将Var属性改为NAME，这是我们显示栏目名称的地方。最后添加AS。

AS分两帧，第一帧：

```
//设置ColorBar的位置随着鼠标的移动而反向移动；
y = _ymouse-225;
setProperty("/rol", _y, X);
X = X-(Y/10);
if (Number(X)>520) {
X = X-486;
}
if (Number(X)<36) {
X = Number(X)+486;
}
height = getProperty("rol", _y);
```

第二帧：

```
//播放上一帧，重新读取各参数
gotoAndPlay(_currentframe - 1);
```

本期推荐

Flash资源：

1．闪客中国，动漫社区（http://www.flashchina.net/）：一个比较全的Flash综合网站，内含7000多种以动漫为主的Flash作品及创作素材，网站上的社区也是个不错的Flash技术交流园地。



2.52Flash（http://www.52flash.net）：号称是中国闪客的根据地！口气很大，却并不言过其实。网站更新及时，各种Flash栏目也应有尽有，不失为一个Flash学习和娱乐的好去处。

3.滚动条和移动背景的制作

在具体的Flash中，怎样运用各种技巧和工具去布置网站内容呢？比如滚动条、弹出窗口等，以前我们利用HTML语言可轻松实现，今天用Flash也可达到这种效果（图11）。首先来介绍一下滚动条，它属于Flash自带组件中的一种，其各种属性和功能已被事先定义好了，因此不用考虑怎样去构建它，拿来直接套用即可。

第1步，在_section1.swf中的适当位置上添加一个Dynamic Text动态文本框，设置它的Instance Name为iText。

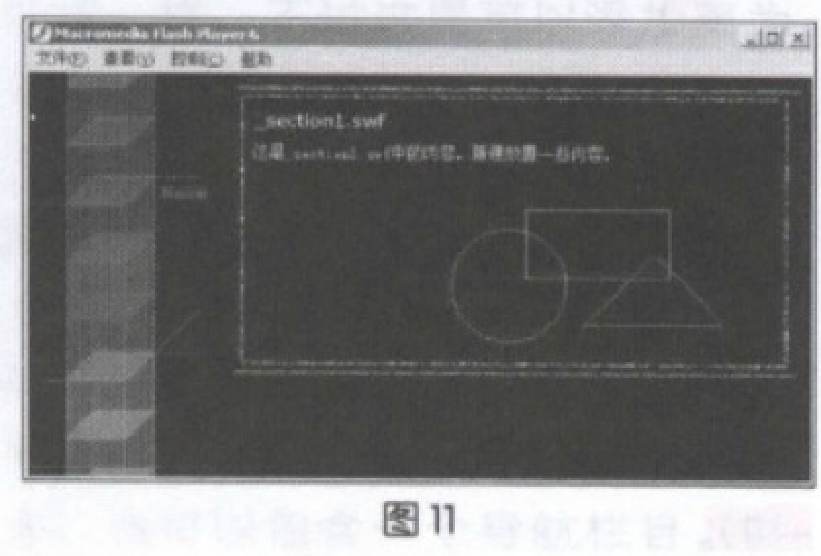


图11

第2步，按“Ctrl+F7”调出Components面板，从中找出ScrollBar组件（图12），将其拖入编辑区，拖到文本框上方，这时滚动条会自动调整大小并附在文本框旁边。

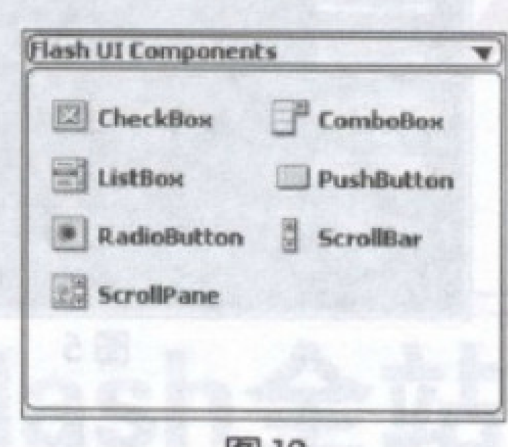


图12

第3步，在Timeline中选择第一帧，加入下面的AS代码：

```
loadText = new loadVars();
loadText.load("mytext.txt");
//读取外部文本文件内容的函数
loadText.onLoad = function()
{
iText.text = this.mytext;
};
```

这个函数的意思是打开一个外部Mytext.txt文件，然后把内容读取出来，并赋给iText文本框。这样做的好处是如果要修改网站内容，不用再编辑Flash文件，只需修改文本文件中的内容即可。

第4步，Flash中的工作已做完，现在只剩Mytext.txt，打开记事本，随便输入一段话，然后在最上面加上“mytext=”，这是必须要有的，它相当于一个赋值语句（图13）。

最终测试的效果如图14所示。

```
mytext=
Hello There!
I am an example o
separate
location on kirup
Best of all, noti
text up
```

图13

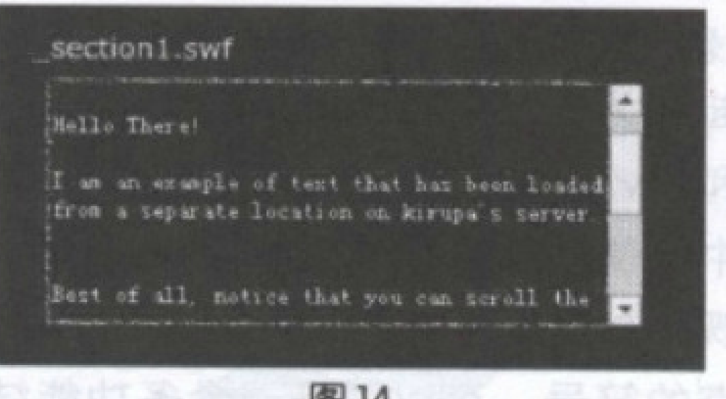


图14

4.添加音效

至此，我们的Flash网站既有完整的结构，又有实用的功能，还有酷毙的特效，是不是可以收工了呢？慢，还有很重要的一个要素：音效！好的Flash作品都会配上出色的音效，以达到尽善尽美的效果。这里我们就来制作一个音乐播放器吧，最好带上音量控制功能，就跟真的播放器一样。

小技巧：

为了使Flash中的文字清晰易读，我们在选中文本框的同时可以勾选Use Device Fonts（使用系统字库）项。

第1步，选择一首好听的音乐，一个播放按钮、一个停止按钮和一个调节音量的滑动条。播放和停止按钮的制作很简单，这里就不再介绍。滑动条里应该包含一个轨迹线，就是滑动条滚动的轨道，还应该有一个滑动的柄。轨道呢，我们叫它Line，滑柄就叫它Dragger，做好之后的样子如图15所示。

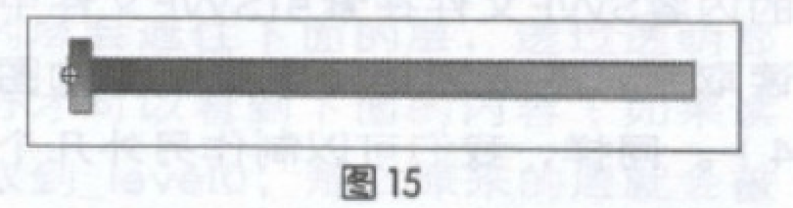


图15

第2步，把滑柄和轨道放到另一个新建的MC：mySlider中，设置它们的Instance Name分别为Line和Dragger。然后在mySlider的第一帧输入下面的AS代码：

```
//计算滑柄滑到的位置
this.ratio = 0;
dragger.onPress = function()
{
//限制滑柄在轨道的范围内水平滑动
this.startDrag(true, 0, 0, line._width, 0);
this.onEnterFrame = function() {
//计算滑柄位置所对应的数值
ratio = Math.round(this._x*100/line._width);
_root.volume = ratio;
};
};
dragger.onRelease = dragger.onreleaseOutside=stopDrag;
```

第3步，把mySlider放到主编辑区中，设置Instance Name为

mySlider，在添加一个动态文本框dl。然后选中mySlider，在Actions面板中输入：

```
onClipEvent (load) {
//添加音乐
mySound = new Sound();
mySound.loadSound("sound.mp3", false);
}
onClipEvent (enterFrame) {
//测试音乐是否读取完毕
downloaded = mySound.getBytesLoaded();
total = mySound.getBytesTotal();
if (downloaded != total) {
_root.dl = "downloading song...";
} else {
complete = 1;
_root.dl = "loading completed!";
//控制声音
mySound.setVolume(_root.volume);
}
}
```

第4步，把播放按钮放到主场景编辑区中，输入AS脚本：

```
on (release) {
if (_root.mySlider.complete == 1) {
_root.mySlider.mySound.start(0, 99);
}
}
```

停止按钮的AS：

```
on (release) {
_root.mySlider.mySound.stop();
}
```

好了，大功告成！别忘了把Sound.mp3和SWF文件放到同一个目录下。测试一下效果，是不是很实用啊（如图16）？这下一个美妙绝伦的Flash网站就制作完成了。你尽可将其向别人展示，一定要秀出自己的风采哦！

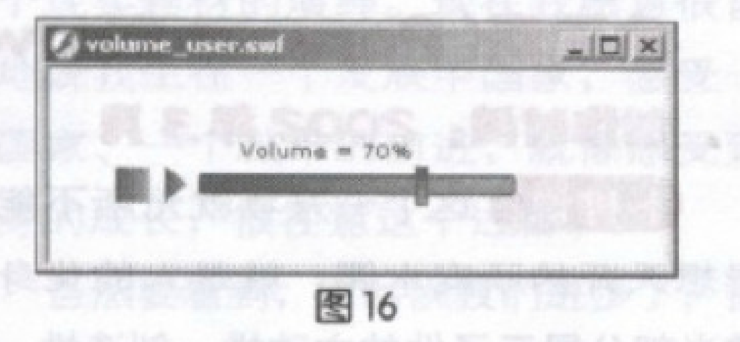


图16

我们这期以制作全Flash网站为目标，把Flash制作的各种技术、技巧作了个简单的整合，这些功能可满足一个基本Flash网站的需要了。强大的网站功能和绚丽的效果都是由一个又一个的小模块构成，我们在此介绍的这几个并不复杂，希望能抛砖引玉，激发起大家的创作兴趣，制作出功能更强、效果更炫的Flash网站来！

Flash酷站欣赏：



1.Macromedia（http://www.macromedia.com）：Flash的娘家。经过了最近的一次改版，Macromedia也Flash化了，大部分界面都采用Flash来制作，不但美观，而且具有很高的互动性和商业价值，相信大家一定会被这些内容丰富、功能强大而又不失轻松活泼的Flash深深吸引。

2.Fantasy Interfaces（http://www.fantasyinterfaces.com）：一个后台功能强大、界面又异常华丽的全Flash网站，3D、音效以及各种视觉效果的应用让人艳羡不已，它对什么是真正的全Flash网站又作了一次完美的诠释。



下期预告

网上的Flash动画应有尽有，让人眼花缭乱、目不暇接，如果能将它们进行有效地拆接，就不仅能集成众多Flash动画的优点，还能在短期内制作出美妙绝伦的Flash精品呢！下期我们就为你详细讲解Flash的移花接木技术，还将为你带来更多实用的Flash工具！

网罗天下之互联网上的艺术家（一）



题记： Flash的前身是早期网上流行的名为FutureSplash的动画插件，后由Macromedia收购并为它取了个非常响亮的名字：Flash！

Flash既是这种动画软件的名称，而用它做出来的动画作品也被称为Flash，作者便是闪客。在中国每天至少有几十万人在网络上狂当各种Flash作品，闪客也就成为了职业。

而我们今天介绍的互联网上的艺术家——卜桦就是一个绘画世家出生、生长在北京的画家闪客，2001年发布第一个Flash之后，以艺术的画风、独特的格调、动人的情节掀起Flash界波澜。

动画就是力量

——卜桦和她的作品

■晶合实验室 美丽人僧





了解到她纯属偶然，某天收邮件时，有一封群发信是黑暗老编的，没有什么介绍，只是在附件里加载了一个小小的Flash。那是个中午，我身边还摆着盒饭，打开音箱，用最平静最普通不过的心情打开那个名字叫《猫》的Flash……看完以后已经是下午，"Play"我一共按下3次，我的心已经不在编辑部，脑子里也全是一只大"猫"和一只小"猫"，眼里的泪也干了再湿湿了再干。我承认我是个易动的人，但从没尝试过从心底柔柔地烧起一团火，蔓延到全身，吸取着身体里的液体，然后从眼里流出。不想说得有多么夸张，但这种感动异发寻常，它来自作品和做作品的人。于是我们试图了解，也试图让读者们了解《猫》的主人——卜桦，以及她的作品。

野兽凶猛（Animal）

创作时间：2001年9月

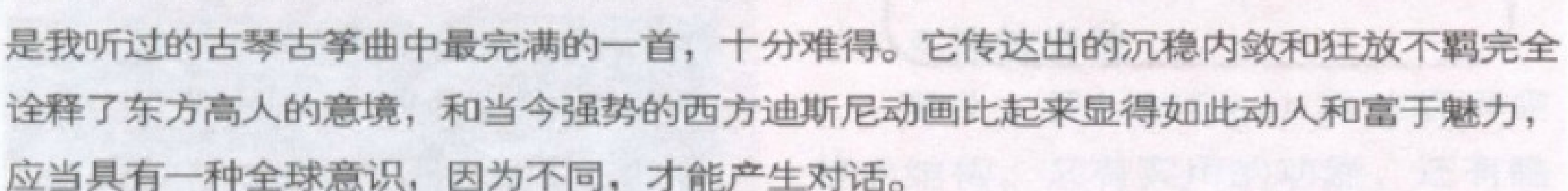
卜桦说： 这个作品是学习Flash软件最初的练习之作，边看书边操作。一个简单的动画体积却不小，这是由于当时我还不知道做动画的一个目标是：尽量把文件做小。

我觉得这很像人生：人刚出生时是在一个黑屋子里面，但却不知道什么是"黑"，以及"黑"好不好。然后才知道原来这叫黑暗，应该去找一个叫灯的东西以及它的开关，了解这间屋子的边缘界限在哪里，进而了解在这个界限之内能做点什么。

人僧说： 最简单的线条再简单不过，内容也不复杂，就是因果报应的故事。人类毁灭了大自然和野生动物也毁了自己，这个作品同时也奠定了卜桦在以后创作上的基调大多与环保、公益主题有关。

人的孤独（Loneliness）

创作时间：2001年11月



卜桦说： 首先是非常欣赏这首古曲《寒鸦戏水》，听到后很入迷，仿佛看到很"东方"的高妙。旋律感人动听，并且有一个精彩的高潮，很多曲子没有高潮部分，或者旋律不够动听，不能让人心疼，而这一首是我听过的古琴古筝曲中最完满的一首，十分难得。它传达出的沉稳内敛和狂放不羁完全诠释了东方高人的意境，和当今强势的西方迪斯尼动画比起来显得如此动人和富于魅力，应当具有一种全球意识，因为不同，才能产生对话。

有段时间，我狂热地画了上百张60×90的想象素描，灰色调，仿石板画效果，探索的是"素描之美"，以及记录当时的情绪，这个动画的主人公就在其中的一组素描里出现过。多是一男一女，幻想曲系列也用了它，这个作品也做得很随意，描写的同样是一个"人"和他的孤独，开始他是独自一个人，但自得其乐，红色木马象征



着浪漫，是对童年时代的一种缅怀，我说的童年更多的是指人类的童年时代。之后他感到孤独的滋味，和燕子的短暂相聚给他带来巨大的快乐。其中在月亮中对饮，酒后耳酣，提毛笔写书法，是中国文人的抒怀方式，和西方人很不同，所以他兴奋时不会扭腰摆胯热舞一番。

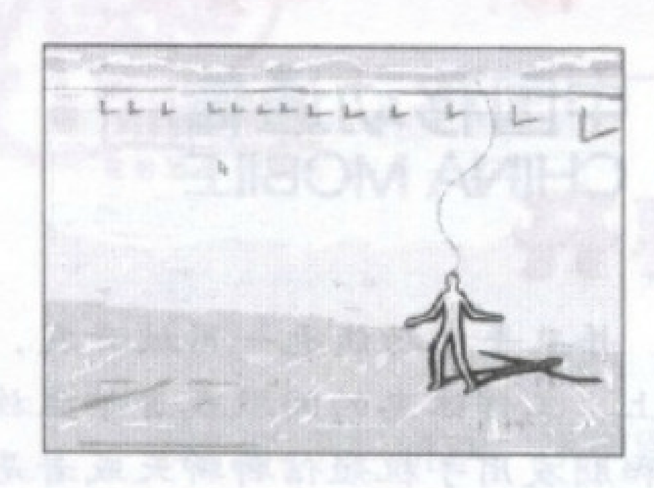
天"上"也没有不散的宴席，燕子飞走了。他醒来，希望不灭，又去燕子每次出现的地方等。结尾的谢幕是"人生如戏"的联想。

人僧说： 卜桦画的小人总是半个头，平平的切过去，她说是因为好玩。卜桦画的小人总是在腰间带着个石板秤砣，她说腰间的"石板"是为了营造一种雕塑感、稳定，有所支撑的感觉，多了也无从解释，觉得腰里需要有这么个东西，就把这个形象用在里面。当然也是好玩。

木偶戏（Popput Show）

创作时间：2002年3月

卜桦说： 这个一开场就无所不能，异想天开的顽皮木偶，就是人的化身。前半部分显示了他的主动性、创造性、征



服的一面，具有喜剧色彩。后半部分描写了他的无奈，有一根叫命运的绳子在控制。虽然在影片中绳子被割断，在现实生活中这根绳子对我们每个人而言会永远存在……除非你已经成了佛，对这个世界无欲无求，所以后半部分是悲哀的。

片中的女人和孩子显示了爱情和亲情的善意和美好，这个从天而降的女人在后面显示了她的温柔以及忠贞，是理想女性的化身。

人偕说：一个很故事化的故事，板画风格的Flash，看的过程中你可能会把全部精力放在这个故事当中。看着木偶开创着自己的世界，后来出现了女人和小孩，有了亲情和爱情，有喜有悲，有情有绪。但看完后会让你感觉到这就是现实生活，一切简单而又复杂，凯莫斯基说：生活就是这样，简单而复杂。

北京菜(BeiJing Food)

创作时间：2002年4月

卜桦说：《北京菜》是比较轻松随意的一个，因为很喜欢那段音乐，它自身浓郁的地方风韵令人愉快，在创意上我总喜欢看到出其不意的地方。从一种很轻松调侃的视角看待这个古老城市的古老历史，或许就是现代都市青年的一种态度。

人偕说：我喜欢这个Flash，它不让我哭，它让我很轻松，会忘记现实生活中的种种不快。Flash很短，音乐很让人舒适，总之一切一切犹如下过雨快要出太阳的北京，凉爽且宜人。

毛毛的夏天(Maomao's Summer)

创作时间：2002年8月

卜桦说：这个作品我比较喜欢，是一个现实题材的演绎。现在我愿意很自豪地说我生在一个发展中国家，感受一个国家、一个城市的前进，就像感受到自身的成长，很在意这个过程。

当然要看到，有时候我们进步了，但没有前进，站在一个更大的范围看，还是要往前，我们只有一个方向（即使你说有了方向之分的人才会迷路，但是选择没有方向还是选择了有一种“方向”？）。在这个作品中都是随想，想一想那些人，因为时代的前进、北京的国际化而必须付出代价的人们，那些巨大的“拆”字，难道不是留在人们心中的时代印记？

人偕说：毛毛是个平凡的小孩，有一天她发现了拆迁废墟的美，毛毛也第一次注意到身边有这么多“拆”。毛毛知道旧的不去新的不来，但谁会像毛毛一样呢，爱看就要拆掉的旧房子，像看一段逝去了的生活。毛毛决定自己造一座“城”，纪念这些即将消失的旧房子，而造“城”用的砖瓦，就来自这些旧房子。于是毛毛开始去捡砖瓦，10天后毛毛的“北京城”造好了……就是这样一个故事梗概，你能从中发现什么？去看看……

仲夏夜之梦(Summer Night)

创作时间：2002年8月

卜桦说：对一个失去双腿的男孩来说生命中最震撼的极致的美，在我们看来却是静悄悄的。因为我们的心之间隔着各自的肚皮，所以往往看不见很多“奇迹”的发生，这里我主要说的不是读书的力量，而是人心灵的力量，心的修炼怎么能光依靠读书呢？书籍在这里是一个很合理的道具而已，只是借用了它的身份，而身体上的残疾是用来暗喻我们自身的不完美。

人偕说：描绘一个人生命中最美好的瞬间来临之时，“长久的期待今天如愿已偿”，最美好的感情及人性在瞬间得到升华，对生命的领悟也在那一刻有所加深，内心醍醐灌顶的极致感受在别人看来可能是静悄悄的。身体的残疾，渴望更进一步地打开“枷锁”，是身体上的，更是思想上的。

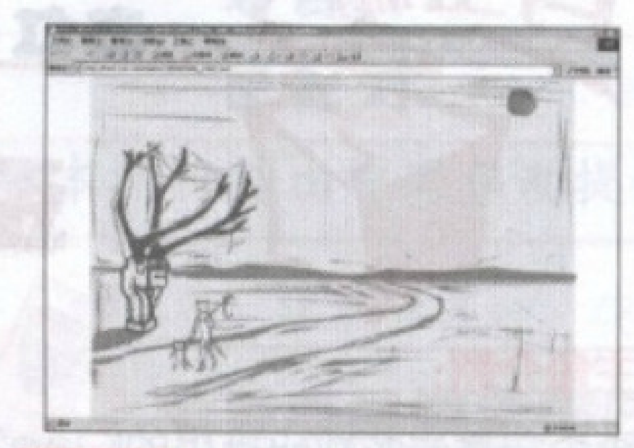


猫(Cat)

创作时间：2002年11月

卜桦说：关于《猫》也说不少了。我想了想，大凡“成功”的作品，总是在无形中和观众做着某种交换，不是“妥协”，是“交换”。无所谓对错，看你愿不愿意以及交换物的价值。

《猫》中用到的音乐是去年偶然在网上Down的，是为影片《末代皇帝》创作的曲子之一。那组音乐几乎段段都精彩异常，一听就是不折不扣的上乘之作，只是那时我还没有真正做Flash，就先存起来待日后再用。直到上个月又在自己的电脑里听到，敬畏之情依旧，这次就不再犹豫了。这段音乐虽然不长，但是场面宏大，气势恢弘，具有交响乐的丰富与厚重，又有神秘与空灵，诉说的是人类共同的情感。



人偕说：就是这个故事让我一次次落泪，故事情节很简单，一对猫妈妈和猫孩子相依为命，尽享天伦之乐，但是突降横祸，猫妈妈被歹徒暗算，原先懦弱的猫孩子为了挽回母亲的生命，毅然决定冲入地狱，以命相拼，最终感动了上苍，母子重又团聚在一起。《猫》通过一个凄怆哀婉的故事，把人类的亲情刻画得感人至深。

“看了8遍，哭了8遍……现在妈妈在我身边，我牵着她的手将这个故事看完。”

“画面太棒了！发人深思！一个字：棒！一句话：完美！”

“震撼！绝对的震撼！”

“《猫》很像我的经历，每次看我都想流泪，真的很感人，好像在描述我的人生！”

“短短几分钟的作品，能让我，一个大男人流泪……作为一个美术作品的影响力来说，足矣。谢谢你的创作。”

“世上怎么出了卜桦这个怪异的精灵，鬼使神差地把凡高跟泰戈尔搅拌成一个北京糖人儿！不看照片也知道是女的，《猫》里对母爱的感受，不是爷们儿可以企及的。好！好！！”

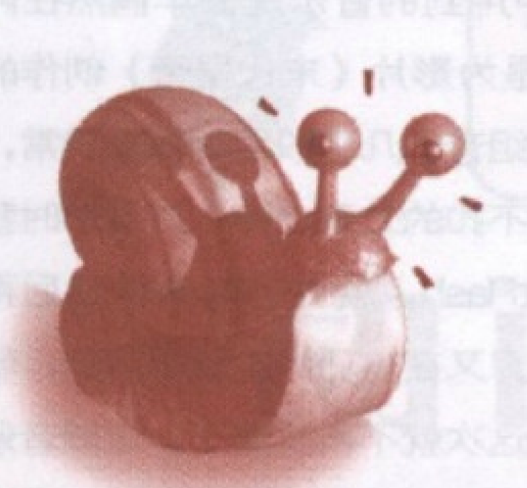
这些都是论坛上人们看过后的感慨，它触动了人们心底最脆弱的部分……

《幻想曲》系列，正在火热推出。想观看以上介绍的Flash可以去卜桦的个人网站（www.buhua.com）浏览。

（下转第71页）

手机百宝箱





现今，全国手机拥有率已经高达2亿，并且手机功能也一再被开发，有些功能甚至可以和电脑媲美。每当人们上班堵在路上、工作休息的间歇或者学生放学回家的路上都会考虑玩玩随身携带的手机，听听手机Mp3、和朋友用手机短信聊聊天或者是玩玩手机游戏，单调的手机出厂内置功能已经渐渐得不能满足人们的需求，于是手机也能上网了，利用GPRS和Java技术，人们可以在花销低廉费用的情况下下载手机铃声、手机图片、周边信息以及手机游戏。《大众软件》也利用充足的媒体资源以及自身优势和中国移动通讯公司合作开设了"中国移动手机百宝箱"这一栏目，为读者们玩手机、了解手机周边提供了一个平台。



当红手机游戏介绍



歪歪猫系列手机游戏简介

一、主角介绍:

歪歪猫是岩浆数码推出的KJava游戏的主角，他是一个3岁的小"男"猫，既聪明又坏、还好吃懒做，经常有些匪夷所思、异想天开的想法，有着自己坚定的目标，对一切都不轻易妥协，任何人都不能阻止他向自己理想的目标迈进。歪歪猫系列游戏就在歪歪和他朋友的身上发生……

二、游戏特点

1.个性主角自成系列

6款游戏以歪歪这个极有个性、古灵精怪、情感丰富的猫猫为主角串起整个系列，通过一系列引人入胜的故事带领玩家共同进入歪歪猫的世界。歪歪的游戏是以主人公本身的个性特色来带动整个系列的，有别于其它独立的小游戏。对歪歪猫的喜爱及对其个性的认同会让玩家对整个歪歪猫系列的游戏产生归属感。

2.极易上手简单刺激

所有游戏操纵按钮都可个性化更改设置，用户可根据自己的使用习惯来设置按键，用起来自然是得心应手。游戏设计简单明了，即使是平时很少玩游戏的人也极易上手，同时充满刺激，要想在排行榜上留下自己大名还需要多多努力。

3.随时随地无穷乐趣

歪歪猫系列小游戏操作简单，又充满乐趣，特别适合用来填补一些零零碎碎的时间区间，不论是在等巴士无聊的5分钟，还是在拥塞地铁车厢内的30分钟闷罐行程，或是办公室午休的时间……

三、游戏介绍

1.歪歪猫超级保龄

歪歪抓住一群淘气的小老鼠，把它们做成了保龄球瓶，如果你把老鼠打倒了，歪歪就一口把它们吃掉，否则歪歪可要饿肚子了，没打中可是会被小老鼠们笑话的哦。游戏开始后屏幕底部会显示一排箭头，一个黄色游标快速左右移动，当玩家按下操作键时，保龄球按当前黄色游标所指的箭头方向打出。

2.歪歪猫牛奶大战

懒洋洋的午后，歪歪猫趴在地上撅着PP晒太阳，左手一瓶牛奶，右手一瓶牛奶，这个享受啊……讨厌的小老鼠居然来抢歪歪的牛奶，歪歪只有左右回旋才能保住自己的美味。按"1"键闪开左手边的小老鼠，按"3"键闪开右手边的小老鼠，保住美味的牛奶就是最后的胜利哦。

3.歪歪猫街头飞仔

歪歪背上了心爱的小书包，蹦蹦跳跳出了门，天上不时有好吃的东西掉下来，要小心地下的小陷阱和天上掉下来的炸弹。"↑"键为跳跃，"→"和"←"为向左、右移动。

4.歪歪猫绝路狂奔

歪歪在高速公路上狂奔，他需要左躲右闪避开层出不穷的路障，每躲过一个路障可以获得一定的分数，当然如果跳过去就能获得更高的奖分，如果不小心撞在路障上会损失一定的健康值，当健康值减到零时游戏结束。"↑"键为跳跃，"→"和"←"为向左、右移动。

5.歪歪猫平衡高手

歪歪和一群朋友到森林游乐园玩，这里有个新的非常吸引人的项目——高空平衡杆，玩法是数量不等的小猫分别从两端高台跳下，抓住平衡杆的两端。由于两端猫的数量不同，平衡杆将发生倾斜，玩家可通过调整两端猫的数量来使平衡杆恢复平衡，这样两端的小猫才能平安落地。猫猫跳下的速度将越来越快，直到平衡杆彻底倾斜时游戏即结束。"→"和"←"控制小猫从左边或右边跳下。

6.歪歪猫极速寻宝

歪歪进入一个迷宫，它在迷宫里飞速向前狂奔，迷宫里有食物、药包和炸弹，食物可以加分，药包可补充健康值，"↑"键为发射炸弹炸开前面的路障，"→"和"←"为向左、右移动。要小心不要撞在墙上，更不要误入歧途。



开启手机"百宝箱"

我们的手机游戏、手机图片和手机铃声都可通过下载得到，但具体如何才能实现呢，我们来看看你的手机是否符合标准。

1.你的手机是符合中国移动规范的Java手机，并且开通了GPRS数据业务。

2.设置"百宝箱"的连接，由于大家使用的手机不同，因此在设置上会略有不同，但总的来说可以分为两类：通过WAP方式接入和HTTP方式接入。前者更为常见，诺基亚系列的手机都属于这种方式，而用第二种方式的目前主要是摩托罗拉A6288和摩托罗拉A388这两个大屏、手写输入的机器。其实二者的区别只是在配置WAP或配置代理服务器时使用的端口不同，用WAP配置的手机端口设置为9201，用HTTP配置的手机端口设置为80。

下面，我们以摩托罗拉的388为例来开启"百宝箱"。

1.进入"系统设置"菜单，选择"因特网设置"检查GPRS是否处于启动状态，如果没有，当然要选择开启它。之后进入"连接设置"确认配置表处于"开"的状态，选择一个空闲的配置进行设置。

2.在"配置表设置"的菜单中点击"设为缺省"下面的下拉框，出现"数据呼叫"和"GPRS"两个选项，选择"GPRS"。然后输入各项资料：配置表名称和接入点名称都输入CMWAP；用户名和密码不用填；超时时间选择关闭即可。

3.回到主屏幕进入Java的菜单，点击"下载"，进入"选择下载方式"菜单，再点击"设置"，进入"无线设置"菜单，点击"网址配置表设置"，进入"网址配置表设置"菜单。然后还是要首先确认"配置表"为"开"的状态，之后选择一个空闲的配置进行设置。

4.将"设为缺省"选中，配置表名称为"百宝箱"，主机名是Java.monternet.com，端口号当然是80，缺省路径为：mot_download，"签权"不要选中。设置完成以后回到"选择下载方式"菜单，点击"无线下载"之后会弹出两个选择菜单，分别选择"百宝箱"和"CMWAP"，点击"确定"即可。

七月当红手机游戏推荐榜

歪歪猫系列
坚果之恋
麻将
坦克大战
猜生字
高射波波
欢乐对对碰
迷宫
配配对

本排行榜由中国移动提供

七月手机销售排行榜

1.	诺基亚8310
2.	三星T108
3.	摩托罗拉T720
4.	诺基亚6610
5.	飞利浦630
6.	三星A288
7.	摩托罗拉v66（蓝、银）
8.	西门子6686i

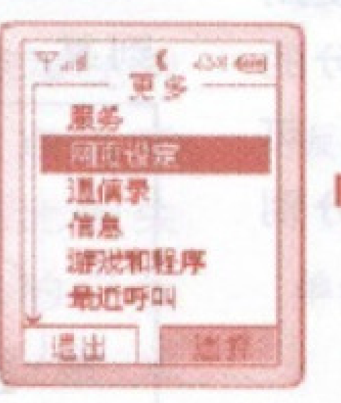
本排行榜由中复电讯提供

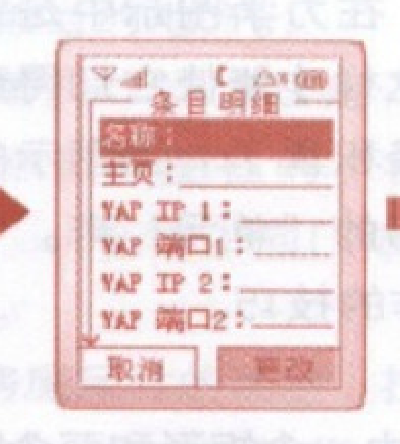
截止日期：2003年6月23日-7月23日

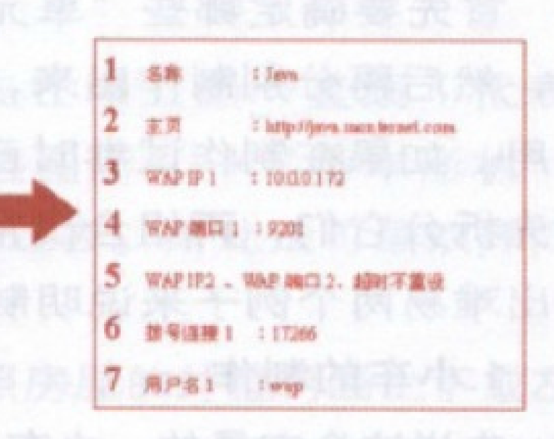














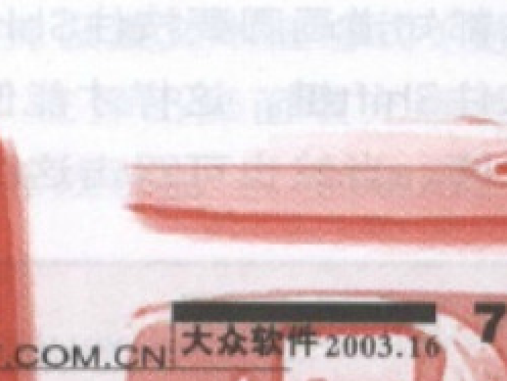


插图 宋洋



应用心得

很多读者使用WPS或Word，都仅限于进行文字处理，这样软件很多功能就没有被充分利用。本期刊登了《扩展WPS Office 2002图文符号库》、《如何用Word设计房屋平面图》两篇文章，其实利用的都是WPS或Word很基本的功能，只要稍稍动些脑筋，你会发现许多软件有意想不到的方便功能。

深入挖掘软件的功能，从我们手边的软件做起。

扩展WPS Office 2002图文符号库

■安徽 屠志成

最近给物理老师编辑了一份力学部分的试卷，里面有大量的图示，用WPS Office 2002的图形工具制作完所有的图示之后，突发奇想：图文符号库中没有“力学符号”这一类的对象集，可不可以把在各种图示中经常出现的部件添加进来呢？如果行的话，以后再需要绘制力学图示的话，不就可以像搭积木一样搭出来了吗？说干就干，先从了解WPS Office 2002图文符号库中的“对象集单元”的特性入手。

从“视图”→“工具栏”中打开“图文符号库”，单击“物理类”前的加号，展开的对象只有“电气符号”一种，单击它，在下面的浏览窗口中单击“可变电阻器”，在页面上拖出一个图形（可拖大点，便于观察和操作）。右键单击它，在右键菜单中发现“组合”→“分解”为可选状态，单击“分解”，一个“可变电阻器”就被分解成两个线段、一个矩形和一个箭头（如图1）。由此可见，图文符号库中的“对象集单元”至少有一部分是可用图形工具绘制并组合起来的图形。再进一步摸索，终于找到了把制作好的图形加入图文符号库的办法。以下说说大致过程。

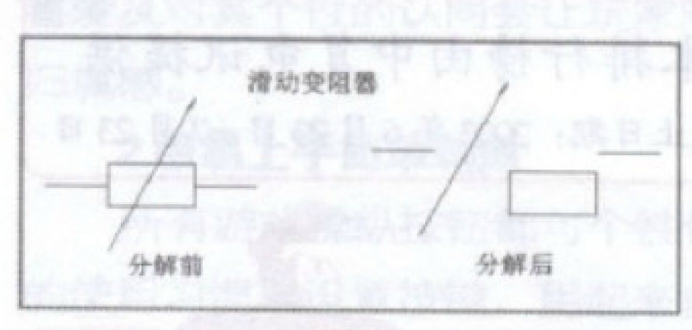


图1

一、制作“单元”

首先要确定哪些“单元”在力学图示中是经常使用的，然后再分别制作出来，这样才能使它们得到充分的利用。如果在制作试卷时已经积累了一些图示的话，可以先拆分它们，再组合出常用的“单元”来。下面分别举出难易两个例子来说明制作的技巧。

1.小车的制作

先说这个容易的。小车是由一个矩形和两个圆形构成的。先用图形工具拖出一个矩形和一个圆形。做这些事看起来简单，却要讲求技巧：一是圆形大小的调整。大家都知道画圆要按住Shift键，在调整圆的大小时，也要按住Shift键，这样才能使它不管大小怎么改变都是一个正圆。当然也可双击这个圆，在打开的属性对话框里通过修改高度和宽度的数值对它进行更精确的调整。二是相同图形的复制。如果一个部件中需要几个完全相同的图形的话，那么最好不要分别制作它们，可先制作并调整好一个，然后用复制的方法来完成其它的，这样才能保证这些图形的一致性。复制图形的最方便的方法是按住Ctrl键单击或拖动一个图形：单击产生的圆形将平移到原图形的右侧，比较适合车轮的制作；拖动则可随心所欲地把新图形放到某一位置。调整好图形的大小和位置之后，按住Shift键分别选定它们，在上面单击右键，选择“组合”→“组合”，一个小车就制作完成了。

2.弹簧的制作

再说一个难的。力学图形中最难制作的莫过于弹簧了，它一圈一圈地把人的头都能转晕，用WPS Office 2002的任何一个图形工具都难以顺利完成，不过“山人自有庙（妙）计”，且看我是怎么做的。其实再复杂的东西只要拆分得好都会变成很简单的东西，最简单的工具只要利用好都能完成很复杂的事情，一个弹簧拆开后就是一个一个的没有封闭的扁扁的圈，只要做出一个合适的圈来，通过复制→调整→组合，就可得到一个比较让人满意的弹簧了。

先用“连续曲线”工具画出这个圈（要画大一些，这样便于调整），然后双击它，拖动顶点微调它的形状。如果仍不理想的话，可通过增删顶点来加强微调的效果（在曲线的某一位置单击就可增加一个顶点，把光标放到某一顶点上，按下Del键就可删除一个顶点，如图2）。接下来紧挨着这个圈画一条竖线（作用是定向、定位。按住Shift键来画，可保证完全竖直），再按住Ctrl键向下拖动这个圈复制出六七个圈来。拖动的时候要做到以下两点：一是尽量使每个圈的左顶点都在竖线上，二是下面的圈的起点都接在上一个圈的终点上。拖得不到位的话，可等复制完成后再调整。把它们组合一下，弹簧

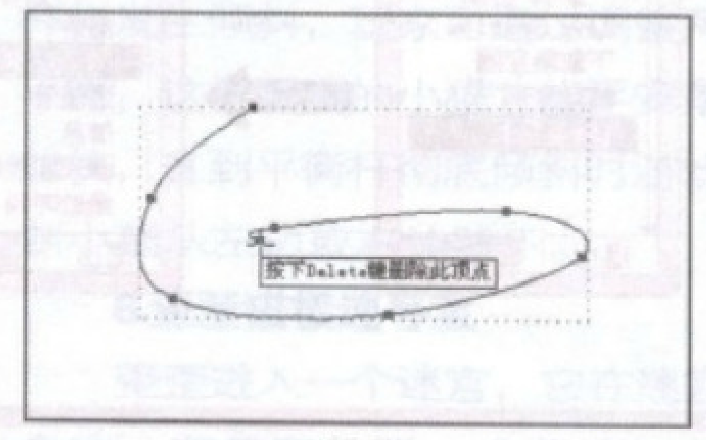


图2

就做成了，它可是能随意缩放和旋转的（过程如图3所示）。

用这种方法还可制作出小人、滑轮、受力面等许多“单元”。把制作好的“单元”都放到一个页面上待用。

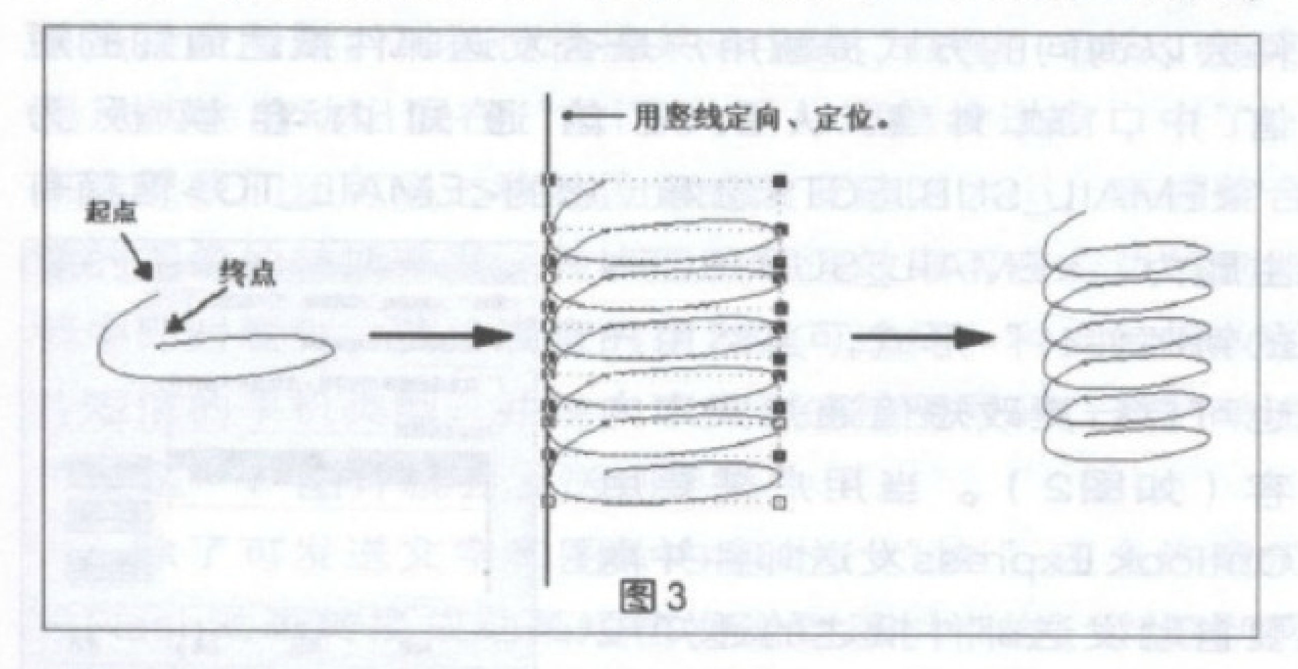


图3

二、添加“对象集”

在“图文符号库”的“物理类”上单击右键，从弹出菜单中选择“新建对象集”，打开“新建图文符号集”对话框（如图4），把“文件名”命名为“力学符号.wpl”，“名称”为“力学符号”，确定后新的对象集就建成了。

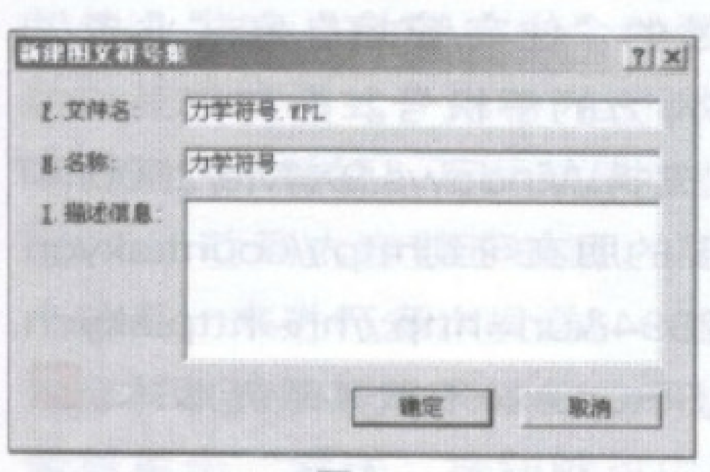


图4

单击“力学符号”，下面的浏览窗口是空的，把刚才制作的某一“单元”（如小车）用左键拖到浏览窗口中，就会弹出“新增图文符号单元”对话框（如图5），在“名称”栏里输入“小车”，确定，小车的缩略图就显示在窗口中，你可像使用原有的图文符号一样来使用它了。其它的“单元”可用同样的方法添加进去。笔者制作的一组“力学符号单元”如图6所示。

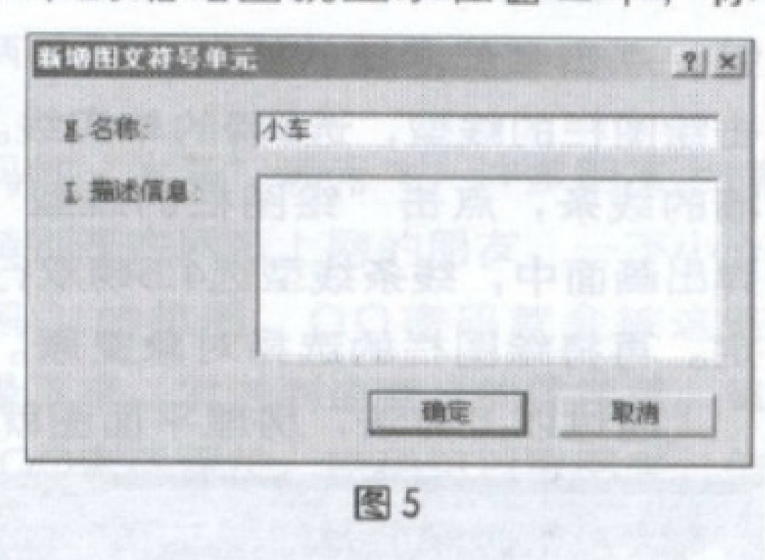


图5

小提示：在使用WPS Office 2002的过程中，如果你制作了一系列属于某一应用领域的图形、图示，那么最好对已经制作好的图形、图示进行分析，看看构成它们的常用部件主要有哪些，然后把这些部件提取出来，作为“单元”加入图文符号库的对象集（也可以根据情况新建对象集），这样你以后再制作这个领域的图形、图示时，就能避免重复劳动，事半功倍地完成制作任务。

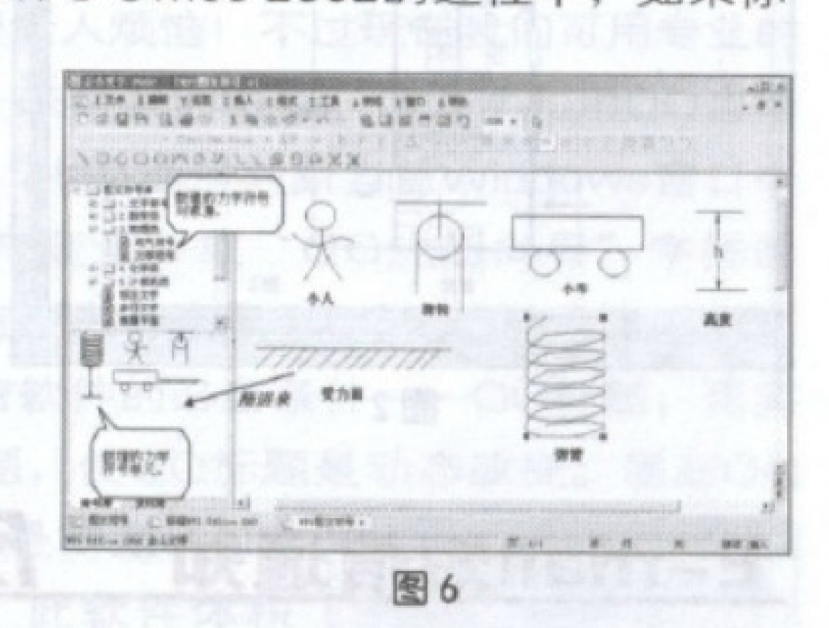


图6

如何用Word设计房屋平面图

■广东 李铨斌

利用Word 97绘制房屋的平面图能满足一般的设计要求（Word 2000也可以，有些地方不同），它具有实用性强、普及性高的特点，例如：设计5m×10m的房屋可用以下方法：

1.操作环境的设置：点击视图的页面、标尺、显示段落标记、坐标线。点击“视图”→“工具栏”→“常用、格式、绘图”。屏幕下面会出现绘图工具栏（以下简称绘图栏）。点击绘图栏中的“绘图”→“调整坐标线”，在出现画面中水平间距输10磅、显示输1，垂直间距输10磅、显示输1，按确定（如图1）。

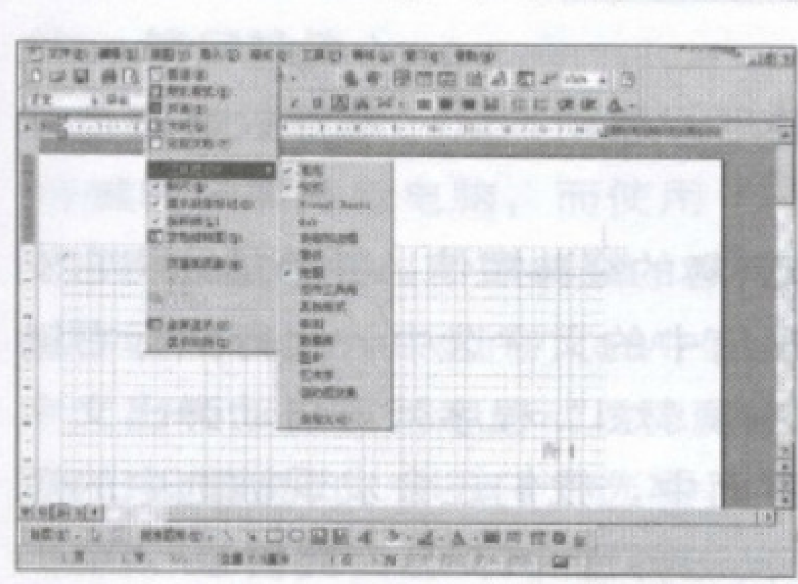


图1

2.房屋框架比例的画法（这点是重要的，如果比例失调，划出来的平面图是没有意义的）：点击绘图栏的直线图标（外观是斜线），在左标尺5、上标尺5的地方向右划一条长为10个正方格的线，向下划一条宽为20个正方格的线，再画其余两条，这样就完成5m×10m比例的外框图。如果线条的位置不恰当，可点击该线条将其激活（线条两端有小方框），按住Alt键，将线条拖到恰当的位置，再按照比例位置画楼梯、间墙等线条。

3.画窗门的方法是：点击绘图栏的矩形按钮，在开窗门的地方拖一个方框，将鼠标放在方框上，鼠标出现带箭头的十字（如没有出现，请在方框里多移动几个位置），单击鼠标右键，选择设置自选图形格式，在弹出的画面中，填充颜色选“无填充色”，按确定。如位置不恰当，可点击该方框（有6个小方框），按住Alt键，将其移至恰当的地方。

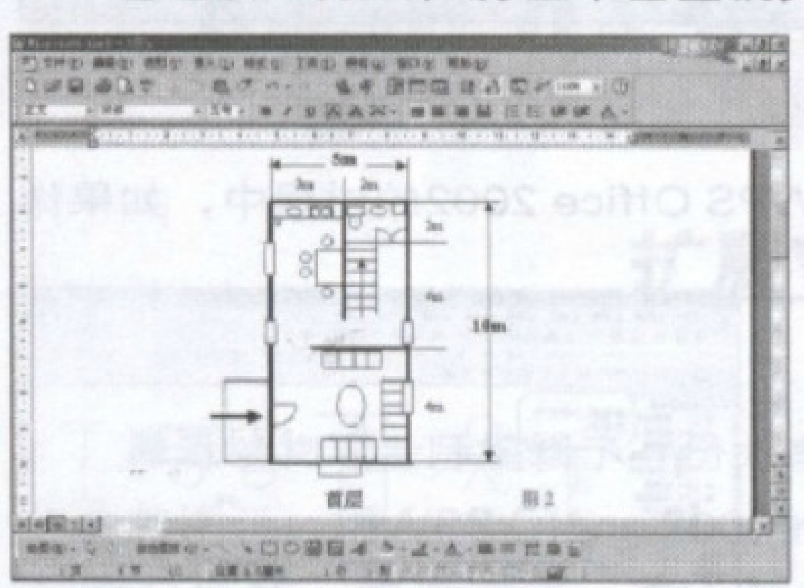
4.画门口的方法是：先在墙上画一直线（代表门板），点击绘图栏的“自选图形”→“基本形状”→“弧形”，在墙上向门边拖过去。用此法可画双开门、单开门。

5.房屋尺寸的画法：按照房屋的外框再画上下或左右两条直线，点击绘图栏的文本框，在两条直线中间拖一个方框，在里面输入长度。将鼠标放在方框上，当出现带十字箭头时（如没有出现，请在方框里多移动几个位置），单击鼠标右键，此时选择设置文本框格式（选编辑文字能修改里面的数字），在弹出画面填充颜色选“无填充色”，线条颜色选“无线条色”，按确定，再

将文本框移至恰当位置（激活状态才能移动），再添加其它的房屋尺寸说明。

6.墙体的画法：点击绘图栏的选择对象，按住Shift键，点击全部厚墙的线条（线条两端出现小方框），点击绘图栏的线型，选3磅的单实线。用同样的办法选取薄墙的线条，点击“绘图栏的线型”→“其它线条”，在弹出画面中，线条线型选4.5磅双行线，粗细选3磅，按确定。再将绘图栏的选择对象复原。

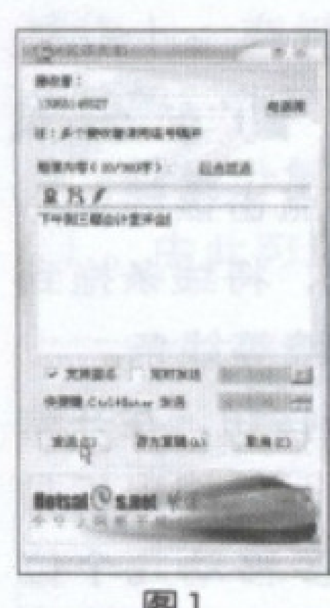
通过以上方法，房屋平面图就完成了（如图2），还可利用绘图栏的箭头、椭圆、自选图形、三维效果等加入各种箭头、家具（如煤气炉、座厕、洗手盘、床等）、标注、立体图，这里不详述了。多画几遍就熟练了。


图2

E-mail短信通知“反着用”

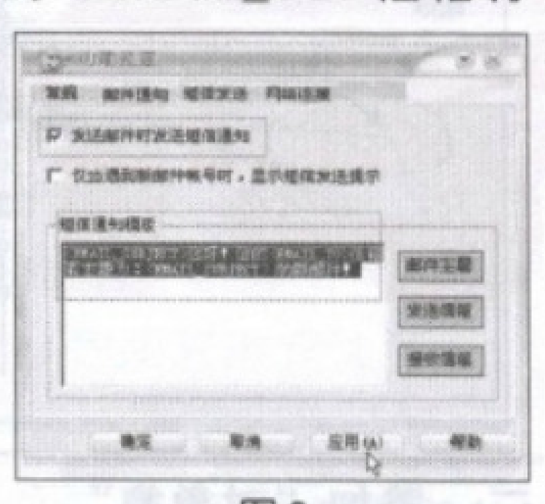
■安徽 松涛

现在，有许多邮件服务提供商推出了一种叫做“E-mail短信通知”的邮件增值服务，就是说如果用户邮箱中一旦有了新邮件，邮件服务器就会自动向用户手机发送一则新邮件已抵达的短信通知，这样一些很重要的邮件我们便可及时收取而不会因为收取邮件存在较长的时间差而误事了。但当对方邮箱没有这项服务而自己发送给对方的邮件又急需对方及时阅读时，我们是否只有一次又一次地拨打长途甚至是越洋长途呢（瞧，电信局在那儿乐得正欢呢）？其实，我们完全可在给对方发送邮件的同时，让电脑自动给对方手机也发送一则邮件已抵达的短信通知。下面我就向大家推荐这款叫做“51Send手机信使”的神奇工具（如图1）。


图1

“51Send手机信使”是一款手机短信编辑与收发软件，软件支持手机短信群发、转发、直接回复、地址簿、Outlook Express地址簿批量导入、插入用户签名、用户发送短信管理和内置日常祝福、整蛊专家等数百条经典手机短语。同时用户可将这款工具看作Outlook Express的一个插件，当用户用Outlook Express发送邮件时，软件会自动搜索Outlook Express地址簿中与该发送邮件的邮件地址用户对应的手机号，并自动往手机中发送邮件已抵达的提示短信，短信内容默认为发送邮件的邮件主题。

这款工具的Outlook Express“插件”功能使用起来也很简单：第1次使用该软件的用户需要在软件主页http://www.51send.com/免费注册一个用户名和软件登录口令，并提供一个用于扣除短信发送资费的手机号。然后打开软件的“功能设置”对话框，选择“邮件通知”选项卡，再选中“发送邮件时发送短信通知”选项（如果用户没有选中此项，用Outlook Express发送邮件时，软件会以询问的方式提醒用户是否发送邮件抵达通知的短信），软件默认的短信通知内容模板为“<EMAIL_SUBJECT>您好！您的<EMAIL_TO>信箱有主题为：<EMAIL_SUBJECT>的新邮件！”形式，当然用户也可自行更改短信通知文本内容（如图2）。当用户需要用Outlook Express发送邮件并需要自动发送邮件抵达的通知短信时，只要先启动和登录该软件并将其最小化于系统托盘中，然后便可使用Outlook Express以正常方式收发邮件了。软件还会在Outlook Express地址簿或用户属性的“住宅/家庭”和“业务/办公”选项中，搜索接收邮件方的手机号。


图2

“51Send手机信使”支持Windows 9X/Me/2000/NT操作系统且完全免费，需要的朋友可到http://count.skycn.com/softdown.php?id=12894&url=http://hn-http.skycn.net:8080/down/51SEND_Setup.exe下载其最新版本。

超级短信发送利器——“炫i”

■江苏 三月阳光

如今，利用网上短信发送工具发送手机短信，已不是什么新鲜的事情。不过，今天要告诉大家一个新鲜的玩法，那就是利用“炫i”，可将在网上出现的各种精美文字、图像以及Flash动画，轻松转换成特色短信内容，发送到对方手中！怎么样，这种玩法新鲜吧！

“炫i”可到http://www.all2mobile.com/downloadgo.asp下载，然后直接双击下载文件就能执行安装操作。在发送短信之前，首先需要到http://www.all2mobile.com/register.asp注册，成为正式用户。随后，启动“炫i”程序，其短信息发送界面如图1所示。



图1

在网上遇到那些挺有趣的经典短信，并希望能将它发送给朋友时，可先将短信中的文字选中，执行鼠标右键菜单中的“炫字”，这样“炫i”程序就可自动弹出文字短信发送界面（在该界面中，我们还会发现被选中的短信内容已自动填写在发送界面中了），此时在“手机号”处直接输入需要接收短信的手机号码，再单击一下“发送”就可以了。当然，我们也能点击主界面中的“炫字”按钮，进入到文字短信发送窗口，手工输入短

信内容，每次输入的短信字符不能超过140个；要是超过的话，"炫i"自动将内容拆分成多条短信来完成发送。

遇到自己满意的精致图片时，也可利用"炫i"，将它转换成短信内容，来发送给朋友欣赏。只要用鼠标右键单击指定图像，再执行快捷菜单中的"炫图"命令，指定图片就会自动出现在"炫i"的图片短信发送窗口中了。在这里我们还可通过移动位置或改变选区大小，来调整合适的图像的转换范围。转换后的短信效果可在右边的预览框中即时看到，要是满意的话，就可选择一种支持接收图片短信的手机类型，并输入该类型的接受号码，最后单击"发送"，图片就会发送到手机中了。

除了可发送文字和图片内容外，"炫i"还允许我们将Flash动画转换成动画短信发送到手机中去！浏览到网上的精美Flash动画后，在对应网页的空白位置处单击一下鼠标右键，执行快捷菜单中的"炫影"命令，在随后出现的Flash动画列表窗口中，选中对应的Flash动画名字，"炫i"将会自动弹出一个动画发送界面，选中一种合适的动画转换模式，来将Flash动画转换成手机支持的漫画或动画。"转换"后的效果可在短信发送界面中看到，要是Flash动画内容较长的话，"炫i"会将它自动转换成多个动画，来进行多次发送。一旦对转换效果满意，我们再选择好支持接受动画短信的手机类型，并输入接受号码，最后单击"发送"按钮就可以了。

怎么样？小小的"炫i"，是不是给我们发送短信带来了快乐和方便？P

禁用Win徽标键两招

■四川 程亮

虽然Win徽标键的作用挺大，我们也常和它打交道，但有时也会给我们带来麻烦，比如玩游戏及执行某些全屏程序时，利用键盘进行操作的过程中不小心按下它，就会立刻弹回桌面上，很扫兴。这时候我们不妨考虑禁用它。

一、修改注册表

打开注册表编辑器，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Keyboard Layout，新建二进制值，取名"Scancode Map"，输入数值"00,00,00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,5b,e0,00,00,5c,e0,00,00,00,00"，重启后即可生效。

二、使用软件

修改注册表的方法还不尽人意，因为当要恢复Win徽标键时还需重启电脑，而使用"I Hate This Key"就可随时开启或关闭Win徽标键。该软件下载地址为http://www.bytegems.com/files/IHateThisKeySetup.exe。

I Hate This Key启动后隐藏在系统托盘里，双击图标弹出设置窗口，共有4个选项，其中"Never"项表示不禁用。当需要在全屏游戏或某些应用程序的全屏模式下禁用徽标键，选择"In all full-screen games and applications"项；如果要一直禁用，选择"Always"项好了。P

QQ实用技巧二则

■浙江 龙儿

一、QQ密码防盗

现在网上偷QQ密码的"木马"满天飞，许多朋友上网时QQ密码经常被盗，特别是在网吧上网的朋友，一不小心用了一台被下了"木马"的机器，QQ密码就会被这些"QQ木马"偷偷地记录下来，发送到盗密者的信箱里。虽然大多用户都已申请了QQ密码保护，密码可以取回来，但如果盗密者删掉了我们的"好友"们就更麻烦，这么多木马我们根本不可能一一防范，而且杀毒软件也不能查杀所有的QQ木马，所以很令人烦恼！不过现在我们可用专业的"QQ密码防盗专家"来帮我们防盗。该软件利用QQ盗密木马的一个共同特点：木马通过判断当前Windows窗口中有没有名为"QQ用户登录"或"QQ注册向导"字样的QQ登录界面，如果有则进行盗取。QQ密码防盗专家从这点入手，破坏QQ盗密软件的必备条件——QQ标题，用实时变动法改变QQ标题，使QQ标题是动态改变。因而QQ盗密木马就不会认为是要盗的QQ登录框而放弃盗密。此软件体积小，支持最新版的QQ，兼容任何操作系统，可轻松阻拦QQ木马进行盗密，如图1。此外，QQ密码防盗专家还有取回密码、聊天记录、进程管理等功能。下载地址为http://www.yes4f.com/xie/qqpc.exe。

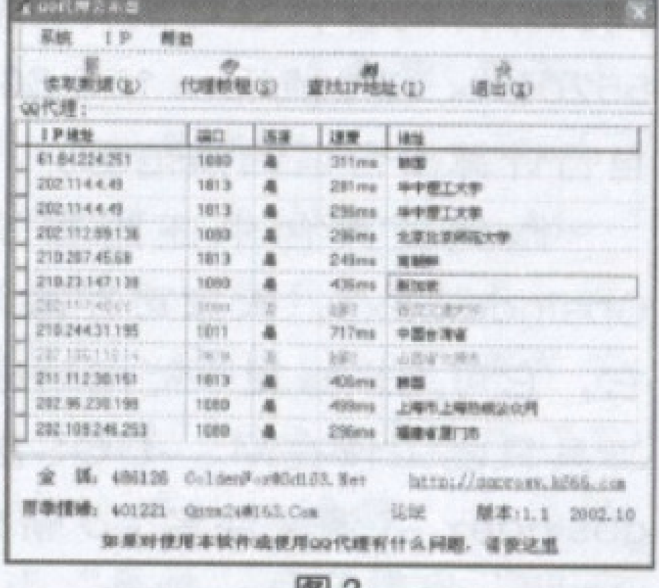

图1

二、隐藏IP防止黑客攻击

网上有些无聊之极的人利用种种方法通过你的QQ来查到你的IP地址，然后QQ消息炸弹、数据包攻击就会接踵而来；或者你不想让人查到你的所在地。那如何才能隐藏你自己的IP，防止别人查到呢？我们可通过Socks代理来上QQ，这样攻击者探测到的只是代理服务器的IP地址，而不是真实的IP地址。

现在网上有许多免费的Socket代理服务器，如何寻找，这里我推荐大家一款软件：QQ代理公布器，它会自动帮你找网上免费的QQ代理服务器。下载地址为http://www.downbest.net/down/download.asp?id=357&downid=1。

具体用法：下载后进行安装，安装完成后，进入Windows"开始菜单"→"程序"→"QQ代理"中的QQ代理程序，打开后，按"读取数据"，等几秒钟后，下面的显示栏里会显示许多Socket代理服务器的地址及连接情况，如图2，字体显示发白的地址说明是不能用的，选一个连接速度较快的代理，然后在QQ里把Socks5代理设置好，这样你再上QQ时就是通过这个代理的中转来进行通信了。P


图2

掐头去尾——给电影文件减减肥

■山东 李美叶

下载电影是上宽带的一大乐趣，只可惜电影文件体积普遍较大，再加上我下载的大量软件，我的40GB硬盘有点吃不消。虽然这些电影已进行了各种方式的压缩，但实际上它们仍有减肥的余地。常看电影的朋友一定会注意多数影片都在片头片尾有些多余的内容，比如新片预告、广告、演员表什么的，如果把这些去掉，一定能节省不少空间；而且依照笔者的经验，把一些无法拖动进度的影片修复一下，往往也能起到不错的减肥作用。

一、Microsoft系列

Microsoft系列的影片主要包含ASF和WMV两种格式，我们可使用“微风WMV、ASF流媒体工具包”（以下简称“微风工具”）对它们进行处理。下载地址为http://www.skycn.com/soft/8516.html。

打开微风工具，其界面如图1，单击“浏览”选择要处理的文件，这里笔者打开了一个WMV文件，打开后界面上显示出该文件的总帧数、播放时间等信息，在“开始帧”和“结束帧”中分别输入要保留的帧的范围，再选中“另存为”，为新生成的媒体文件选择保存目录，最后单击“开始处理”就可将多余部分去除了。

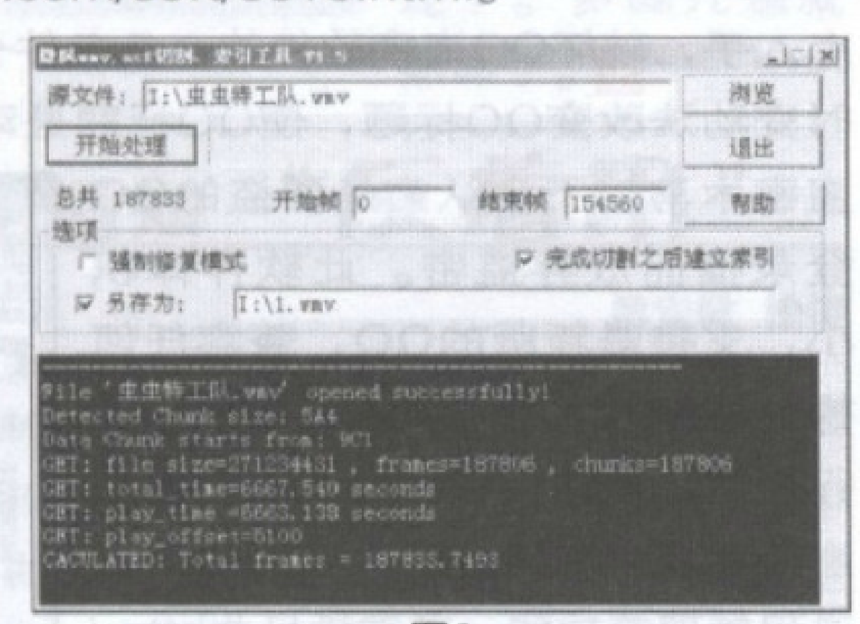


图1

不过这里有个问题，大家知道，WMP播放影片时是以时间为计数单位的，而此工具却以帧为计数单位，这就涉及到一个时间和帧的换算问题。其实这非常简单，从微风工具界面上显示的影片信息中我们可看到，该影片的总帧数（Total frames）是187 834帧，总的播放时间是6663秒，以总帧数除以总播放时间，可得出每秒钟实际播放约28.2帧。现在假设我们要保留0秒～5520秒之间的影片内容，这时的开始帧就是0帧，而结束帧就是5520秒×28.2帧/秒＝155 664帧。大家可使用同样方法自行计算出合适的帧范围。

微风工具包中还附带了一个影片修复工具——Gbsindex.exe，大家可在微风工具包的安装目录中找到它，它可用来修复不能拖动进度的ASF或WMV影片，该工具只能工作在MS-DOS窗口中，其命令行格式为：gbsindex -i 源文件名 -o 新文件名，例如：gbsindex -i bbb.wmv -o ccc.wmv。

二、Real系列

常见的Real系列影片主要是RM和RMVB两种格式，我们可使用Helix Producer Plus 9对它们进行处理。这里要注意，由于目前更为流行的Real Producer Plus 8.5不支持最新的RMVB编码，因此笔者还是建议大家选择Helix Producer Plus，这样兼容性更好一些。下载地址为http://www.skycn.com/soft/1272.html。对于Helix Producer Plus这款软件的使用就不再多说了，相信大家都能熟练地掌握它。

三、DivX AVI系列

DivX也是一种比较常见的电影格式，处理这种类型的电影，相对麻烦一些。

1.外挂字幕的处理

外挂字幕通常有SUB和SRT两种格式，前者的体积较大，约有几MB，而后者却只有几十kB，因此只保留SRT字幕就可节省不少空间。如果只有SUB格式一种字幕，你可用WinRAR把它们压缩一下，注意必须是一个SUB字幕对应一个RAR文件，这样既可节省空间，又不会影响最终播放。另外，在我们进一步处理带有外挂字幕的DivX影片时，由于字幕文件的时间定位非常准确，因此我们不能去除其片头，而只能从片尾上下功夫，这一点需要注意。

2.DivX影片的处理

如果影片没有外挂字幕，我们就可以自由地处理它了，需要的软件是VirtualDub。下载地址为http://www.skycn.com/soft/1998.html。

VirtualDub的界面如图2，执行“文件”→“打开视频文件”，打开要处理的DivX文件，把下方的滑块拖动到要截取电影的开始点，按Home键，再把滑块拖动到要截取电影的结束点，按End键，这时被选定的部分会以蓝色被标识在进度条上。再选择“视频”→“压缩”，打开如图3所示的对话框，在左边的编码格式列表中选择DivX编码，按“确定”关闭对话框。最后执行“文件”→“保存AVI片段”就可截取选定的视频片段了。

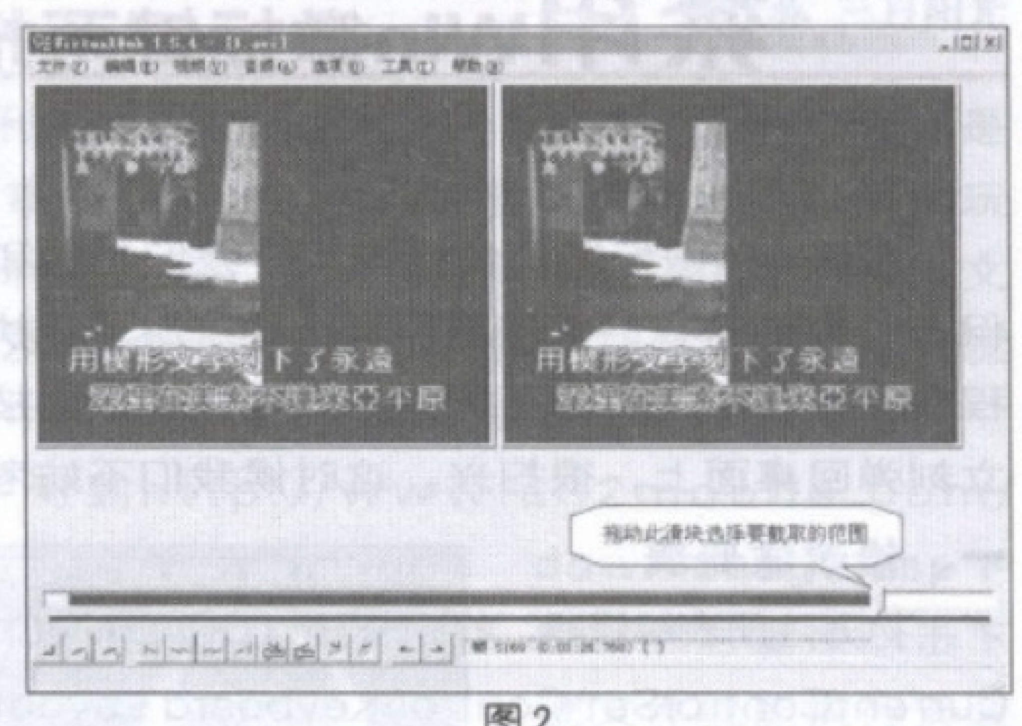


图2

通过以上步骤后，每部影片几乎都可减少几十MB的体积，这下可暂时不买新硬盘了。

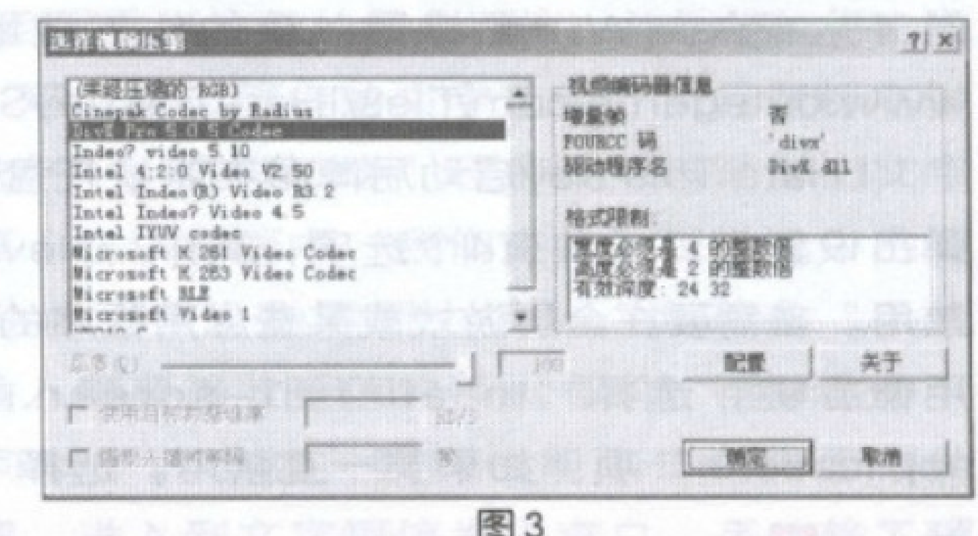


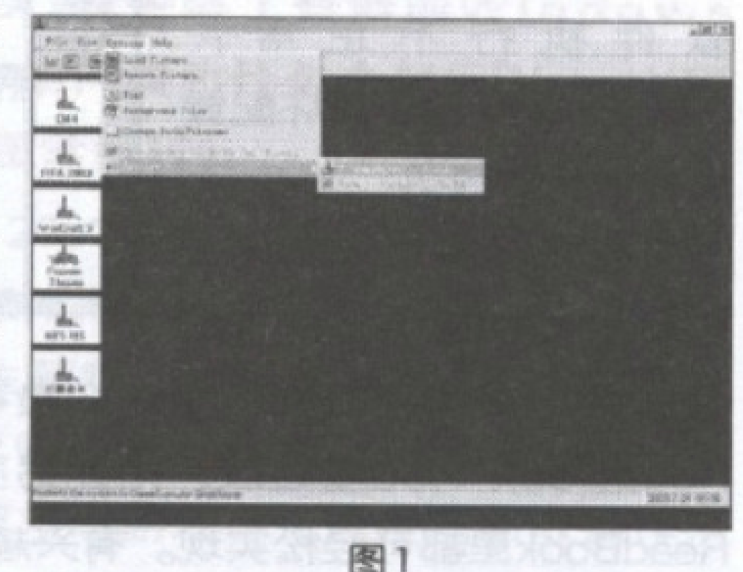
图3

弄巧成拙——GameExecutor的隐患

■江苏 LoveZSonic

现在的游戏越来越庞大，对电脑的要求也越来越高，相信不少朋友的爱机都有些吃不消了吧？所以，一些允许用户在不载入Windows外壳下执行各种游戏的软件也纷纷冒了出来，空出了资源，一定程度上提高了游戏的速度。可是殊不知，这类软件还存在着较为严重的安全隐患。

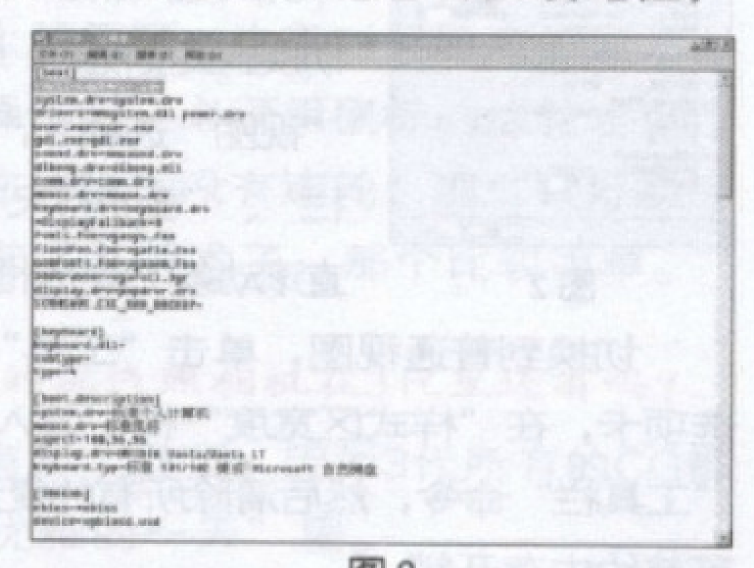
前些天，笔者看到了大软14期上介绍GameExecutor的文章，立刻上网Down了GameExecutor 2.10。按照提示安装，执行，一切顺利。逐个添加完游戏，接下来的就是Restart to GameExecutor Shell了（如图1）。好不容易完成了重启，正准备体验一下能带来多大速度提升时，意想不到的事发生了，系统居然提示GameExecutor的试用期已过，要求注册才能进入软件！笔者又重启了几遍，画面仍然停留在要求注册的窗口上，把它关掉了，屏幕上就变成了一片空白。这招够绝，不注册，Windows都不让你进！


图1

"直接把你删掉吧！"这样想着，用启动盘进入DOS界面，先把GameExecutor目录作了备份，再把它删掉，这样总可以了吧！可是进入桌面后问题仍然没有得到解决，系统甚至提示GameExecutor.exe找不到，需要重新安装Windows，就自动关机了！看来直接删除这招不行，又把原先的备份复制了回来，继续想办法。

既然是试用过期，那改个日期不就可以了？在BIOS里把年份改成了2000年，满怀着希望再次启动，可紧接着出现的那个注册窗口又一次宣告了我的失败。这次遇到麻烦了，总不会真的让我重装Windows吧？电脑里还有一堆资料呢！

进入DOS界面，仔细考虑问题所在。既然它是嵌入Windows启动中的，那应该能在System.ini中找到的，于是笔者找到Windows文件夹，输入Edit System.ini，果然在第1行就发现了目标！将shell=d:\GameExecutor\GameExecutor.exe（此处的d:\GameExecutor\GameExecutor.exe为笔者的安装路径，个人不一）改为原来的shell=Explorer.exe（如图2），重启，终于又看到了久违的Windows漂亮外壳！


图2

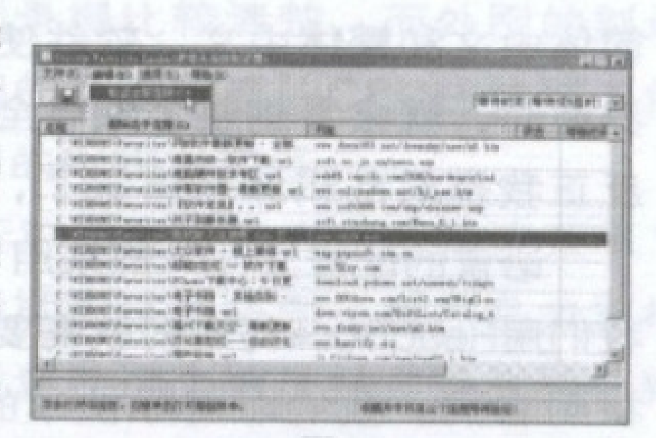
问题最终解决了。GameExecutor这一教训，提醒我们在使用同类软件时要处处谨慎，同时也应该定时为电脑里的资料作备份，以免遇到更严重的问题时造成不必要的损失。

收藏夹拒绝"滥竽充数"

■安徽 松涛

一日，在朋友电脑中闲逛，对朋友分门别类收集的收藏夹中上百个站点很是羡慕，可朋友却无奈地苦笑，说由于收集的大多是一些个人站点，现在有许多已关闭而不能访问了。我说将"滥竽充数"的站点"革命"（删除）了不就完了呗，朋友双手一抱，说，"大虾，哪些站点能用，哪些站点不能用你是不是都知道？"。我兴奋地说，我是不知道，可"收藏夹连接验证器"全知道。"收藏夹连接验证器"是一款专门校验用户收藏夹所收藏的网址是否有效的软件（如图1）。

软件使用非常简单，程序执行后会自动检测用户收藏夹，用户在软件主界面中单击"验证全部连接"按钮即可让软件自动对收藏夹中的每一个网址进行验证。对于检测出的确实不能用的URL链接，当然是"革命"喽。这里有两点需要提醒用户：一是软件目前不支持对以.asp和.php结尾的URL地址进行检测；二是有许多站点可能因为暂时性的更新或网页调整而关闭服务器，如果用户将它们误认为无效站点，则好像有些可惜，所以建议朋友们多试几次才考虑是否删除收藏夹中的部分站点。


图1

这款工具为可支持Windows 9X/Me/2000/NT/XP操作系统的免费软件，需要的朋友可到http://soft.cnshare.com/SoftDown.asp?ID=138436下载其最新版本。

一句话技巧

QQ推出新版本后，有了形象秀的功能，会不会看着某个好友的形象觉得别扭？只要在QQ目录下找到以你QQ号码为名的目录，进入其中QQAVFile子目录，将以对方QQ号码为名的GIF文件进行替换，就可以随心所欲地为对方换形象了。

（北京 天天）

用Print Screen键可以直接截取Windows Media Player6.4播放的视频文件的图片，启动Windows Media Player6.4，打开一视频文件（如果不事先打开一视频文件就无法进行更改设置），选择"文件"菜单下的"属性"项，在打开的"属性"对话框中选择"高级"选项，然后在"正在使用的过滤器"中选择"Video Renderer"，点击"属性"后在弹出"Filter属性"的对话框中选择"DirectDraw"项，将其中的"YUV Offsereen"、"RGB Offscreen"和"DDraw Primary"三项的选择去除即可。

（重庆 朱安祥）

奇门遁甲

ReadBook的妙用

■重庆 傅饶

众所周知，ReadBook是一个优秀的文本阅读工具。平时我们用它来读读小说就感到很满足了，最近我才发现ReadBook原来也有另类的用法。

ReadBook一直以来就具有内码转换的功能，Big5码等编辑的文章通过它打开之后就能用GB码存盘了。这个功能从1.21版开始又得到了加强，在面板上增加了显示切换，可以方便地强制显示简体或繁体。但仅仅用它来转换文章，就没有做到物尽其用了，况且这算是另类的用法吗？

我们知道现在许多共享软件，如网际快车、友情强档等，在它们的目录下都有一个Language文件夹，这是为了发行多语言版的需要，作者将各种语言的配置文件放在了里面，软件通过调用它们来切换不同的语言界面。由于内码的不同，中文的语言配置文件还细分为简体中文和繁体中文。软件使用中当你偶尔切换到繁体界面时，就会看到整个菜单全都变成了乱码。怎么样？反正我是对乱码深恶痛觉了，于是找到了ReadBook。

语言的配置文件大都采用了.ini和.lng两种格式，所以我们用ReadBook打开时就需要选择“*.*所有文件”才能找到它们。我们以网际快车的繁体语言文件JCCHT为例，它是采用Big5码编辑的。使用ReadBook打开它后，只需通过面板进行微调，目的是使它成为HZ码再存盘（如图1。这才是真正的繁体中文嘛）。以后我们使用该软件时就能一劳永逸地排除掉乱码的困扰了（如图2）。

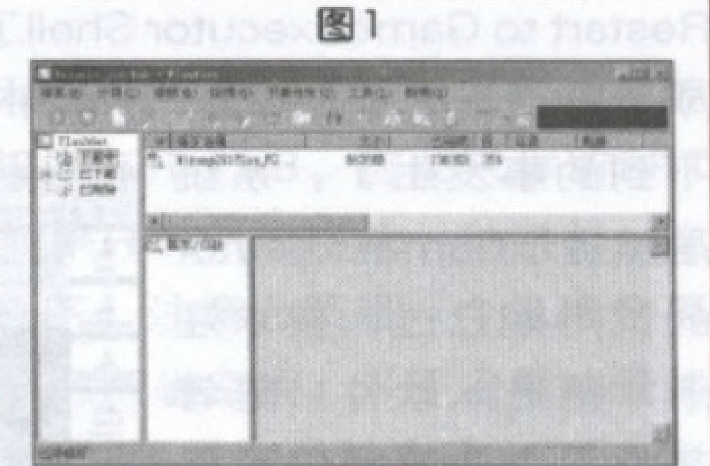

图1

图2

实际上转换内码的工作很多软件都能做到，而对于配置文件这样的重点必须多加小心，因为转换后如果段落被重排将导致软件执行不正常；ReadBook则不会破坏配置文件的原有段落！

强烈建议软件的作者们都用HZ码来编辑语言配置文件，那样我们就不用这么费事了！我现在使用的是ReadBook 1.50增强版，上述另类用法在1.21版之后的ReadBook里都可轻松实现。有兴趣追求完美的朋友们可以试着“汉化”一下自己的软件。

Word图形打印问题解决方法

■安徽 阿多

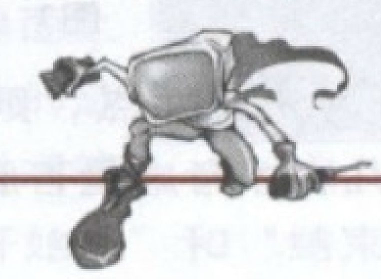
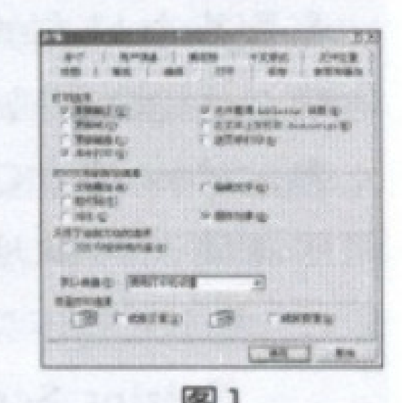
试办公备

可能你在Word中插入了数幅图片，以求得图文并茂的效果；但当你打印该文档时，文档中的图形却没有打印出来。希望下面的方法能解决你的难题。

一、清除“草稿输出”

如果Word被设置为在草稿模式下打印，则Word将以最节省的方式打印文档，即不打印格式及大部分图形。这时，只有清除“草稿输出”模式，Word才能打印文档中的边框和图形。清除“草稿输出”模式的方法是：

单击“工具”→“选项”→“打印”，清除“草稿输出”复选框（如图1），单击“确定”按钮。



图1

二、选中“图形对象”

如果文档中的图形是使用“绘图”工具栏上的工具创建的，则应确保选中了“图形对象”复选框，因为清除“图形对象”复选框，Word将不打印用“绘图”工具栏上的工具创建的图形对象，而是在图形对象所处位置打印一个空白方框。选中“图形对象”的方法是：

如上所述选择“打印”选项卡，选中“图形对象”复选框，单击“确定”按钮。

三、清除“域代码”

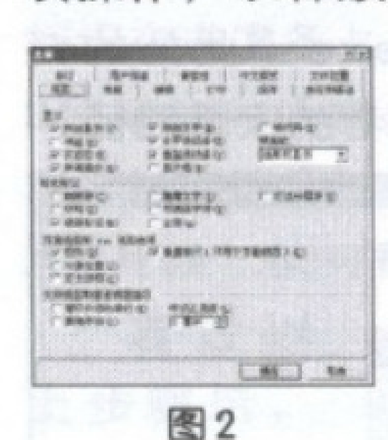
如果你是以链接的方式在文档中插入的图片，则实际上图片所在处是一个Word域，这时，你应当清除“域代码”复选框，确保Word打印域结果即图片本身，而不是打印链接图片的域代码。清除“域代码”复选框的方法是：

如上所述选择“打印”选项卡，清除“域代码”复选框，单击“确定”按钮。

四、内存不足引起的故障

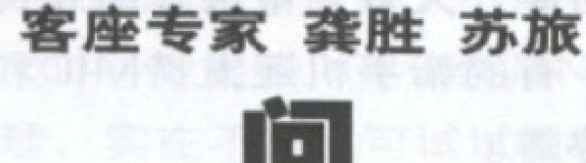
有时，由于Word或操作系统的内存不足，也可导致不能打印文档中的图形。这时，请执行以下的一项或多项操作，以释放更多的内存空间：

退出正在执行的任何其它程序，保存想打印的文档，然后关闭已打开的任何其它窗口，切换到页面视图，单击“工具”→“选项”→“视图”选项卡，清除“图片框”、“状态栏”、“垂直标尺”、“水平滚动条”和“垂直滚动条”复选框（如图2）。


图2

切换到普通视图，单击“工具”→“选项”→“视图”选项卡，在“样式区宽度”框中键入“0”。单击“视图”→“工具栏”命令，然后清除所有的复选框以隐藏工具栏，这样可节约内存开销。

退出Word，断开任何网络连接，然后退出其它常用工具软件，再打印。



应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 标准玩家问：我是个电脑发烧友，喜欢使用新版的操作系统。最近，**我安装了最新的Windows 2003 Server操作系统，请问其为什么会禁用DirectX驱动而导致不少游戏不能正常执行？**

答：因为Windows 2003 Server主要是应用于服务器的操作系统，有很多多媒体方面的功能默认都是关闭的，像声卡、3D加速、桌面主题等，需要在服务里手动打开。Windows 2003 Server尽管是很不错的操作系统，但毕竟定位于服务器，如果你喜欢玩游戏，又爱使用新版操作系统，最好还是等待专为个人用户设计的Windows XP Pro。

四川 龚胜

读者 于涛问：请问现在**如何选择一款超频性能好的Athlon XP 1700+ CPU？**这款产品是不是都不锁倍频？

答：最近使用Athlon XP 1700+超频是很热门的话题，要超频就应选择采用BO制程、0.13微米工艺的Athlon XP 1700+。识别CPU的制程，主要应注意CPU标识的第2行的第5个字母：如果是B就是BO制程的，是A就是AO制程的。另外，选购时还应注意一下编号：编号为0301MPM绿色版、0302XPCW绿色版、0302MPMW绿色版、0304MPM褐色版、0308MPM绿色版等超频性能都比较好。

Athlon XP 1700+都未锁倍频，只要主板支持倍频调节，就能在5～12.5之间调节倍频。如果需要12.5以上的倍频才需破解。除了1700+，现在BO版本、1.5伏电压、不锁倍频的1800+也是超频的最佳选择。

四川 龚胜

读者 周光华问：我们所见到的CPU都是按照主频或者PR值来确定型号的，那么请问一下这些型号是怎么来的呢？为什么CPU的超频能力各不相同？

答：大家知道，制造CPU的原料是硅晶圆棒，由于生产工艺以及原料特性的关系，用同一根晶圆棒制造的CPU质量是不一定相同的。现在CPU生产都采用光刻工艺，晶圆上的电路要利用紫外线来刻录，由于紫外线的散射在晶圆的中间部分刻录得比较清楚，而外围的刻录就会差一点，因此由中间的晶圆制成的CPU往往可工作在更高的频率下，而外围的则相对较低。

其实，成品CPU的标称速度只代表它能在该频率下稳定工作，是生产商在后期测试中将同一批产品分别标示。厂家为了保障产品质量，这个速度并非是其极限频率，往往比极限频率要低不少，因而大多数CPU都具有一定的超频性能。除此之外还有一个重要的原因，那就是市场的需求因素，很多低频率的CPU是从高频产品降频得到的，因而它们具有优异的超频性能。总体来说，一款CPU超频能力的好坏，除了从编号、产地上作一些区分外，多数情况下更靠购买者的运气。

四川 龚胜

读者 v-v问：我的电脑现在一开机就提示一些系统文件有错误，例如MSGSRV32等文件，进去后提示一些

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《樱花大战3》问题集

问：在卢浮美术馆保卫高级美术品一战中，总是没有办法掌握好抬起美术品的力度，该怎么办？

答：这是操作设计上的问题。由于对灵敏度的要求很高，这里是不能用键盘操作的，必须用鼠标的滚轮才可以拿捏得恰到好处。假如你的鼠标没有滚轮，那么只好换另外一种收纳信道两边的艺术品战术了，那个比较简单。

问：前作中出现过的蒸汽照相机在3代里还有吗？

答：没有了，也没有那个必要。因为3代所有的CG都会被自动存储在“巴黎优雅的一天”里。

问：大神部分那72张CG该如何得到？

答：在“巴黎优雅的一天”里到女性角色的房间选择约会，就可出现VM小游戏“巴黎的二人”。玩里面的小游戏，并且培养好感度，达到最高时去和主游戏中女性角色对话就可以了。当5个人都完成好感度最高后就可拿到那些CG。

问：5位女主角和其它栏里的CG该怎么拿？

答：女主角的CG随着故事剧情的发展会自动出现。每个人都会有3张CG，也就是必须选择其人为追求对象，专门发展其连锁剧情才可出现。包括罗贝利亚降好感度的那段也算连锁剧情，不去的话拿不到全部的CG。而和其他配角关系度够好的话，在游戏结尾前，去道别时也会出现特殊的告别画面，这些CG也是一般情况下拿不到的。此外，选择艾莉卡为女主角，那么就会拿不到神甫的CG；选择罗

文件有错误，死机。我应该怎么办？

答：首先请找一张确认没有问题的系统盘，将硬盘重新分区格式化后，重装系统。如果还有问题，很可能就是硬件的问题了。比如可能是硬盘有坏道了，也可能是内存质量不好等。可通过“替换法”确定具体原因。

四川 龚胜

读者 王森问：我的机器CPU为P4 2.4G，显卡为GF4 440 64MB，安装的是Windows XP，由于想使用3DMark03测试显卡性能，所以**安装了DirectX 9.0**。现在的问题是，**在使用过程中经常出现蓝屏**，还有近来天气越来越热执行3D游戏时CPU高达50度，请问是否正常？

答：DirectX 9.0本身是不太稳定的，你应该安装DirectX 9.0a。其实GF4 440根本就不支持DirectX 9.0，装它没什么意义，测试完毕最好找专用工具卸了它（比如“驱动之家”的“DirectX随意卸”），使用Windows XP自带的DirectX 8也就足够了。在夏季，CPU工作温度在50度左右完全是正常的，你不必担心。

四川 龚胜

读者 末日问：最近流行手机DIY，据说都是通过手机和电脑的红外接口实现的，是不是只要买个红外线连接器,电脑就能和手机互传信息了？能实现其它功能吗？

答：这是不一定的。首先，并不是所有的手机都带有红外线传输功能的，部分手机甚至连数据连线的功能都没有，更谈不上什么自己DIY了。其次，就算是手机带有红外线功能，但并不等于就能配合通用的红外线连接器使用，其专业对口性很强，而有的主板并没有集成红外功能，需要利用COM口外接来传输。此外，手机红外传输也需要配套软件的支持，如目前就流行Handset Manager（手机良伴）、蒙恬手机王之类的软件，但并不是所有的手机都能用的。在这点上，三星、摩托罗拉等牌子的手机就有红外适应面窄的缺点，而诺基亚、西门子和爱立信等牌子的手机在红外传输兼容方面做得不错。至于红外传输能实现的功能，大多为电话本编辑传输、手机铃声和画面设计等，有的新手机还支持MID和弦、MMS彩信、K-JAVA程序等。

湖南 苏旅

读者 全体集合问：我的电脑最近很奇怪，**每次开机几分钟以后就会自动关机**，我查杀了电脑病毒，而且也没有乱用程序啊。

答：电脑在运行中突然自动关闭系统或重启系统的问题也是很多朋友来信所反映的，不过由于这方面牵涉的原因很多，如果现象描述得不细致就很难准确地判断原因。我觉得应该从以下几个角度考虑。

第1是看电脑的外部电源供应情况如何，如当地是否常常出现停电的现象，或电压供应不足导致用电设备出错，看看电源插座上是不是接了其它大功率设备（如空调、电锅等）。大功率设备接入不当会导致电脑设备不稳定。

第2就是看看电脑本身的电源设备是否出现故障，如某些电源号称350W、400W，实际上偷工减料的做工使得其根本无法达到额定工作功率，而且低劣的做工还会带来很多不稳定的隐患。同时还要查看机箱内部是否安装了过多的板卡设备和光驱、硬盘等存储设备，过大的负荷也会使得一些电源出现问题。

第3就是看看系统的散热情况，着重考虑CPU和主板的温度监控设备。目前许多新主板带有温度监控功能，能有效地对机箱内的主板、CPU的温度、电压参数进行监控，同时还可监控相关的风扇散热设备的工作情况。一旦CPU温度过高，超过了主板BIOS中所设定的温度，或者风扇的转速突然变慢，电脑主板就会发出信号切断电源，以保护相关硬件设备。建议你检查一下CPU和主板风扇，看看叶片是否含有大量灰尘，或出现了故障不能正常运

贝利亚为女主角，那么就会拿不到警部的CG。

问：“巴黎优雅的一天”有什么特殊的隐藏要素？

答：去回答问题，把所有的都回答完之后可去玩射击游戏。在赌场里通过两种模式之后可赌钱，钱足够多的话，可去买价格999 799的最终必杀震天动地、合体必杀欣赏、照片，以及音乐欣赏中的最后3首歌。

问：该怎样在赌场里迅速赚到钱？

答：首先要有一定的资本，然后在老虎机那里用最右边的那台，在10倍和8倍两个格子之间来回押就可以了。

问：合体技和协助技、恋爱合体之间有什么区别？发动条件又是什么？

答：协助技是一般的协同攻击技能。而合体技需要两人的好感度达到最高，即在战斗前的状态表中攻击必须+8。当两人在一起，其中一人发动必杀时会出现大范围的紫色瞄准圈，这时发动就可以了。结束以后会消耗光两人的气槽。恋爱合体技是需要第9话之后选择完副队长，和副队长一起发动的。条件都一样，只是瞄准圈会变成红色的爱心形。

问：大神如何成为“黑发贵公子”（剪票贵公子）？

答：至少破关一次。要在第10话接受特殊任务，并且队长值最高。首先使美露、丝和格兰的好感度够高，并且完成3个人的连锁剧情，这样约会前就会和她们3个人去跳舞。舞伴不同CG也不一样。然后就要获得最高的队长值，也就是让勋章数变成10枚，让它们合成一个蓝色的大勋章。这个数值取决于大家的好感度，尤其是配角的。所以尽量发展女主角和配角剧情，不要去管其他女孩子，而且在战斗中用完掩护就可以了。最后在最终话大神会变成究极型队长，称号就是黑发贵公子，并且可使用最终必杀震天动地。

转，这些都会妨碍散热设备的正常工作。

最后就是要考虑一下Windows操作系统本身的问题，看看是否安装了不恰当的程序破坏了操作系统的重要文件导致出错，建议使用Norton系统医生功能进行扫描处理，实在不行也可试试重装操作系统。

湖南 苏旅

读者 发糕问：我用的是收费邮箱，但总是收到不少垃圾邮件，怎么搞的？此外有时候我用Foxmail发邮件，为什么发不出去？

答：对于垃圾邮件的问题，确实是很麻烦，除了邮件服务商要努力提高服务质量以外，对于用户个人来说，可通过一些设置来减少垃圾邮件的数量。首先是直接在邮件过滤器里设置垃圾邮件的地址，这样以后收到的邮件地址如果包含在过滤器里，则会自动过滤掉。这个方法虽然可以解决部分问题，但现在很多垃圾邮件的收信人地址都是使用随机字符，一个个解决就很麻烦了。我的解决方案是这样的：登录Web Mail系统，在邮件过滤器中设置如下规则：如果收信人地址不包含"abc"则自动退回邮件（这里假设我的邮箱地址是abc@mail.com）。这样以随机字符来充当收信人地址的垃圾邮件就毫无用处了，但这种设置的缺陷在于很容易就会把一些必要的群发邮件过滤（如同学录 单位通知）。至于Foxmail发不出邮件的问题，除了网络传输故障外，你还要查看对方收信人地址是否准确，SMTP发送服务器是否经过用户认证，同时防火墙是否存在阻挡邮件发送程序传输数据的可能。

湖南 苏旅

读者 董冰问：我的电脑现在插有2条128MB DDR三星内存，昨天买了一个256MB DDR HY内存，可死活不能完全用上，总是显示384MB，要不就是128MB了，怎么办啊？

答：对于你的问题，由于我不是很清楚你的主板型号，因此无法直接判断是否是主板的兼容问题，但这方面的嫌疑是很大的，有些早期的DDR主板对内存的兼容不好，特别是不同容量的内存混插时就容易出现不识别的现象。此外，内存无法识别，一般可通过排列组合替换插槽来查看，同时也要注意内存是否插反了，因为DDR内存的针脚不注意的话很容易搞错的。还有就是你的内存不是同一个品牌，所以有可能出现一定的兼容问题，你可以试着更换其它品牌的内存，比如插上一条256MB三星内存看看。这些都有助于问题的解决。

湖南 苏旅

读者 菲菲问：我的笔记本电脑里带的电池经常用不到1个小时就没电，请问有什么办法延长使用时间吗？

答：目前，笔记本电脑的用电量还是很大的。一般使用频率下，除了外接电源及扩充电池外，尚没有大量延长使用时间的办法。改善笔记本电脑使用时间的办法主要有3种。第1是减低笔记本电脑LCD荧光屏的对比度，在不少笔记本电脑系统中，都有硬件控制LCD荧光屏明亮度的快捷键，因为LCD荧光屏对比度越大，耗电量越大。第2是在Windows系统的"控制面板/电源管理"中进行调整，必要时建议多使用其中的休眠功能，或把LCD显示屏关掉。同样，对笔记本电脑的节能设置大多可在系统开机的BIOS设置中调整。第3，对于一些采用新型移动处理器的笔记本电脑，可利用其Speed Step的特性降低使用频率，从而提高使用时间。此外，将笔记本所使用的电池完全用尽后再长时间充电，也是提高电池使用耐久度的办法。当然，笔记本工作时间的长短也和笔记本自身有关，如其自身是否采用了节能技术，有没有自动省电功能，其光驱、硬盘等设备有没有节能功能，这些都是很重要的。如果你的二手笔记本电池实在是不行了，建议去专门的电池维修公司更换里面的电芯，这样也能解决问题。

湖南 苏旅

《魔兽争霸III——冰封王座》问题集

问：攻略提到兽人任务里还有一名熊猫英雄，怎么才能把他招过来？

答：首先去主地图上中部，可遇到一名熊猫酿酒师，他说要配世界上最好的酒，让你帮忙寻找3种配料：雷霆水桶（可在地图右下一个兽族基地的市场中买到）、雷电花芯（在地图的左上角可采到）、雷霆凤凰蛋（就在这个酿酒师的右上，打死一只10级的凤凰就会掉出来，这个凤凰比较厉害，建议4级以后再去打它）。这3样东西都拿到后再去找酿酒师，他就成为你的英雄了。

问：兽人任务除了攻略提到的几个任务外还有其它任务吗？

答：还有几个主线任务和支线任务。主线任务只要按提示一个个去做就是了。但在警告巨魔这个任务地图中，地图中央偏左有个商店，里边有力量、敏捷、智力全加1的书卖，不过6000一本……商店往右走有很多死亡领主（这些死亡领主与所有任务都没关系），其中一个10级死亡领主会掉一把攻击+20的吸血斧子。此外，在执行最后一个主任务"峰会"之前，去主地图左上角雷龙那个洞里完成一个支线任务，可得到能放连环闪电的杖。

问：精灵战役的第7关，有个分支剧情让救出右上角的圣骑士，我老是因为时间不够而救不了，有什么好办法么？

答：其实你根本就不用派兵过去费劲救他，派一名英雄去旁边的人族基地市场买个侦察狼（第1行第3个），这头狼可归你控制且自己隐形不会受到敌人的攻击。控制它到关圣骑士的监狱门口，圣骑士就能被救出了，然后迅速让圣骑士使用无敌护甲的技能，慢慢跑回来吧，不费一兵一卒。

8年，漫长的时间。作为编辑，在大软的历史中，我们有一段生命轨迹与它重合……

我们的创刊口号是"得力的助手，玩电脑的朋友。"

8年悠悠大软情

近期目标是做国内最好的电脑普及杂志

远期目标是做中文世界最好的电脑杂志

印象深刻事

Walker 软龄55个月

我始终难以忘怀的是鲲的"那块肉"。鲲是《大众软件》幼儿时期的编辑。那时《大众软件》的印刷还很简陋，蓝图有问题就需要用剪刀和不干胶在胶片上剪贴。鲲忍耐了几天之后，终于公然表示了对于印厂师傅的不满。"这样子没对准，还是我来吧"，他一边说一边学着工人们的样子去拽那盒透明胶条，说时迟那时快，只听一声惨叫，鲲捂着自己的大拇指退了下来。原来印厂的师傅们为了方便，把透明胶条盒口的那条锯齿状铁片换成了锋利的裁纸刀片，鲲自然是不知就里，中了暗算。据那些老编辑们回忆，鲲的那块肉掉到地板上的时候竟然发出了"当啷"的声音。就这样，为了《大众软件》，鲲不仅付出了自己的热情和汗水，还有自己的皮肉和鲜血。

黑暗 软龄92个月

那是在1997年6月，一本盗版的《大众软件》6月号提前我们一周上市，除了北京市场，全国各地都铺开了。据我们了解的情况，那期的盗版发了20多万册，打了我们一个措手不及。邮局拒绝接受我们的正版第6期，理由是全国市场上已经有一本第6期在卖了，读者则纷纷打电话来谴责我们，因为盗版本拼凑的内容、低劣的印刷质量让他们难以忍受，我个人印象比较深刻的是他们处处模仿《大众软件》的一些排版行文特征，不仅把大软上的一些广告扫描以后拼凑进去，连《编辑部报告》也模拟我的语气来写，真是让人哭笑不得。

小虫 软龄32个月

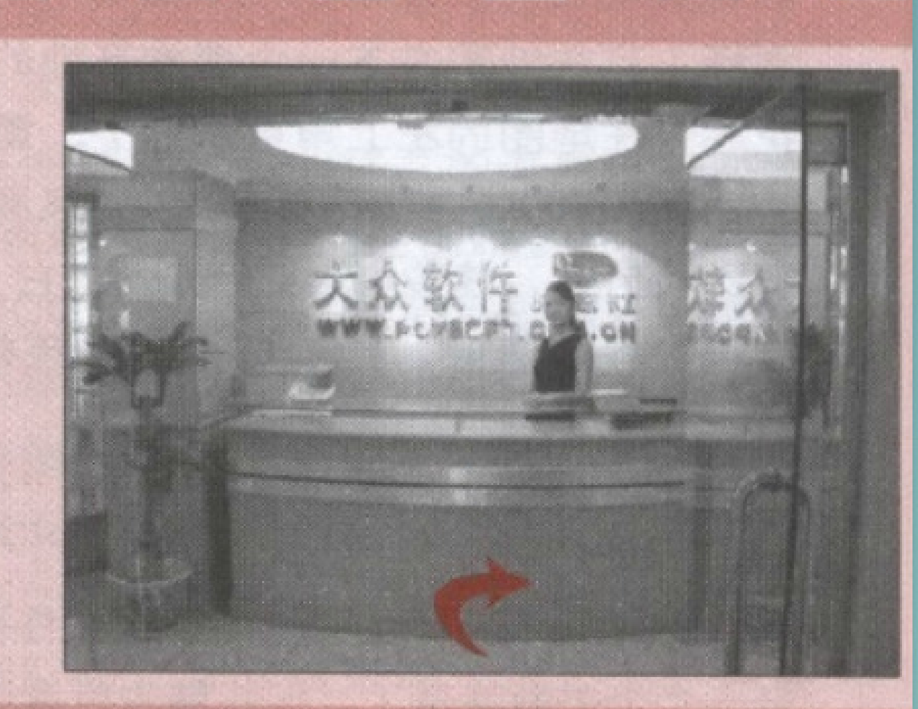
2001年杂志社还在法华南里小区的半地下室办公，实验室和《电脑新时代》编辑部则在另一个楼的201室。年初，编辑部一场大火严重干扰了当期《大众软件》的制作。为了赶进度，编辑部决定临时征用201。一大早，大软编辑部和美术部门的人就将201的所有空间全部占领，一时间人声鼎沸，本来就乱的屋子里顿时布满了缆线，任何可能的空间内都安置着编辑的电脑；不少键盘、鼠标、机箱甚至显示器上都留下了明显的灼烧痕迹，有的还在散发着焦臭味。Robot一下子把仅有的64kB ISDN专线插到临时服务器上并喊道："今天出片，我们要占用所有带宽，其他人就不要上网了……"

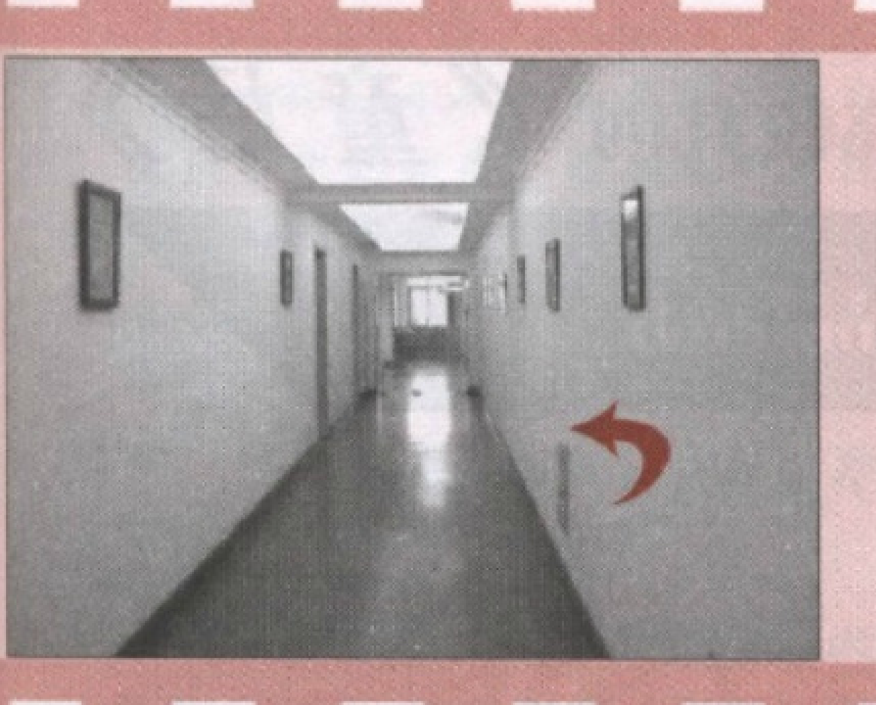
蓝星 软龄77个月

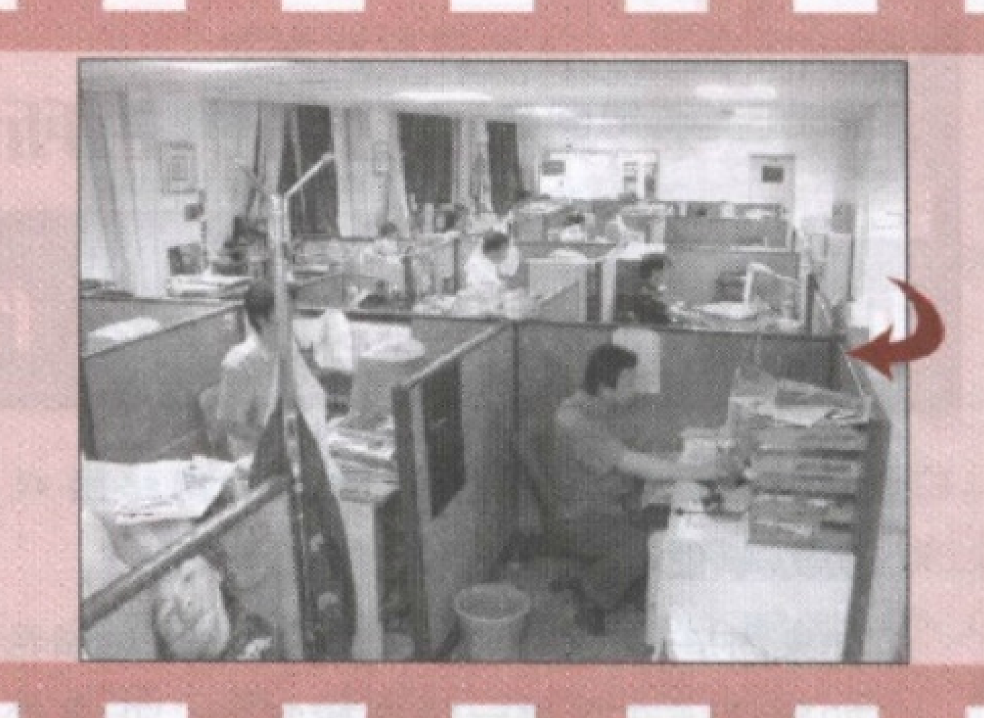
杂志"出片"是个既通俗又专业的词，估计大多数读者不会明白确切含义。我刚来大软时也是如此，以为编辑只管编好自己的栏目，和印刷有关的事情交给印刷厂就是了，可事实并非如此。那时，鲲在给我解释"出片"是怎么回事时，指手画脚地说了半个时辰，我最后还是……没听懂。他急中生智地说：出片就和照相差不多，照出片子来就可以拼版印刷了。这个解释虽不尽科学，但却基本说明白了。大软从黑白到专色到彩色，出片要求越来越复杂（黑白每页杂志只需出1张片子，专色则是两张，彩色则为C、M、Y、K四张）。出片质量直接影响杂志印刷的质量，因此出片地点也换了很多。不过看着杂志印刷越来越精美，心里还真是很得意呀！













大软第一次

谭湘源 · 风行水　软龄12个月

我是在大软2002年4月份的期刊上看到：“对于你在**方面的才能，我们垂涎三尺……”用的底色是像今年第14期FC专题使用的那种深砖红。我觉得它简洁得很舒服，便试着投了一份简历表。后来就取得了“实用软件”栏目编辑的冠名权，唯一之郁闷，原来这个所谓简洁是因为Walker某日很偷懒的缘故。面试时我的衣着是上面打领带，下面穿凉快的黑色纳底布鞋。你知道领带表示尊重，布鞋表示自我（哈哈……其实这正是林晓不久前送一本《时尚先生》给偶，让偶好好看看的原因，寒）。

答笛 · 电子土豆　软龄25个月

2年多以前来到北京，但我对大软所在的南城没有什么概念。倒了几趟车后，忍不住在前门附近拨通了面试官的手机。在他花了好几分钟、满头大汗（想像中）地给我解释完公汽换乘+步行路线之后，我冒出了一句：“我打车来可以吗？”十几分钟后我便在宁静的居民区中找到了传说中的“大软老巢”，然后走进一间怀疑是民房的办公室，边回答着面试官的问题，边对他桌上的那套创新PCWorks 4.1音箱垂涎三尺……两天后的早晨，刚从火车站回到学校宿舍，我便接到了大软的录用通知……就这样，本来准备几个月后走上大学讲台教英文的电子土豆，变成了大软晶合实验室的一员。

suki　软龄36个月

早上8:50

头天晚上的加班，造成第二天编辑部里全体编辑熟睡的场面，充分体现了编辑们热爱本职工作的一面，然而……

一道黑影悄悄步入编辑部……老编慢慢踱到编辑部的中央，“咳咳”。只见昨晚奋战了一宿的众编辑纷纷掷出随手可得之物，各色物品袭至老编面门。说时迟，那时快，一道寒光闪过。众人眼前一亮，一名白衣女子用一只特大号怪异包包把众编辑的“暗器”全部收起。“Hi，大家好！我叫suki，以后就和大家一起共事了，初次见面请多多关照。”（不好意思，这人便是小女子我^c^）“另外，这个包里的东西……全部还给你们！”随着众小编辑“依依呀呀”的中招声，suki，编辑部的第一个女编辑，我的第一天工作开始了……

美丽人生　软龄19个月

很多人对我在这个年龄“混”进大软很好奇，说实话我自己也觉得好奇。2001年寒冬腊月的某个下午，和Walker大人通了电话之后，用了1个月时间与学校确定下半学期免试，并且提前作答辩……后来坐了4个小时的飞机就来到了大软，做了编辑……去编辑部那天对于我这个路痴来说是个考验，在深巷中来回穿梭，最后还是在阿飞的帮助下摸到了我们现在的五层“小炮楼”，嘿嘿……

8神经　软龄15个月

到大软工作之后的一个礼拜里，最让我挠头的事情是小小的编辑部里居然有三个姓汪的编辑！那段时间我常对自己说：“老天！我这辈子认识的姓汪的人也没有在大软见到的多！”于是下面的情况屡有发生：“汪○，我的稿子……”“Sorry，我是汪△……”“噢！早上好汪△！”“早上好8神经，不过汪△在那边，我是汪□……”现在这个问题终于不再困扰我了。但我想今后来的编辑会更痛苦，因为编辑部不久前又来了一位编辑，他叫汪◇……

我不系新人

田震　软龄24个月

第一次到大软迷路了。站在恩济庄的路口，颇有些茫然的感觉。四周的环境、吵杂的车流，不禁使我数次质疑难道这里就是大软编辑部的所在？凭借多年在RPG迷宫中养成的寻路经验，在引路蜂（手机）的指引下，我终于来到了编辑部所在的恩济大厦。大软两年的工作经历，很像一款角色养成游戏。而我则是从零开始，在工作中不断地提升自己的经验值和技能，偶尔还可以当一次责编，挑战一下自己的体力、精力值的极限。大软是一个属于年轻人的群体，编辑的认真、勤奋、敬业是留给我印象最深的几点。

CROSS　软龄92个月

第一次走进《大众软件》编辑部，俺便看到一位身材高大、相貌英俊、仪表堂堂的青年男子，正从背包里掏出大摞印刷精美的海外游戏杂志，招呼着大家来看。俺心想果然是著名杂志的编辑，外表都非同凡响。屋子中央还有个正指手划脚的小个子，穿一件挺像校服陈旧的运动服，脚上一双脏球鞋，一见有新游戏杂志立刻跑上去抢。俺当时心想“只要有游戏的地方就难免会有这种叽叽喳喳的小孩子，不管他，还是先跟编辑老师请教一下该怎么工作吧”，于是怀着十分敬慕的心情走到那位高大青年面前，“你好，我是新来实习的，刘社长让我帮你一起组稿……”没想到“编辑老师”听了，一指那抢看杂志的小个子“学生”说：“你问他吧，他是编辑，我是来玩儿的。”

认真 诚信 协作 超越

（没地方了，林晓只好将自己还有记者组的大软感怀，心痛地删掉……）

快评要求：针对当期大软你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200~300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

看了《黑暗中的祈祷》，心里很惊诧。从来没把游戏往如此庄重和渴望的角度上想，也从没想过需要在游戏中完成祈祷和救赎。在我平常的想法中，就生活和时光而言，游戏是更大的虚构之物。自己可以在游戏中寻找快感，但却找不到真正可以触及和慰藉的东西，所以在玩了游戏之后，心里还有忧伤。大概是我心里太沉重了吧。但却还在玩，也许是需要一种更大的虚构来应付甚至是击溃生活的虚构吧。可却在召唤什么呢？那就不好说了，在游戏面前，我是可怜的，所以也只好少玩。却又得在平常的黑夜之黑暗中仍旧感到虚构重重，而心里已无法祈祷，也更加无法渴望和希冀了。很佩服那些在游戏中证实黑暗而且还祈祷的人，也许他们就是明晰起来而崭新的人吧。

■快评手 疯房子



"晶合杯"百所高校共创《童话》

征集优秀《童话》作品活动

主办单位： 大众软件、17173网络游戏门户网站/17173网吧联盟

协办单位： 晶合时代

如果您是一位网络游戏高手，满怀热情希望为心爱的作品出谋划策却无人倾听；

如果您现在正是一位在校学生，正身处浪漫《童话》故事之中，那么，说出你的童话故事……

如果您至今童心未泯，那么来吧，这里居住着许许多多童话世界里的人物，在这里能让孩子们得到欢笑、让大人们也感到欣慰；这里的《童话》一派欣欣向荣，演绎出更多更好的角色和更有趣更浪漫的故事……

《童话》热切欢迎您加入大众软件举办的"百所高校共创《童话》，征集优秀《童话》作品"大行动。

本次征集活动面向所有网络游戏玩家，无论水平、游龄如何，重要的是对网络游戏的满腔热情以及对《童话》的期望。

活动内容：

1.针对《童话》这款今年全新上市的网络游戏作品有何看法、意见、建议或者感受，1500字以内。

2.从《童话》联想到的，你身边的"童话"故事，1500字以内。

3.《童话》截图。看谁的截图最有创意，最漂亮；图片大小不超过100k，为JPG格式；图片数目不超过5张。

以上3项内容可全部参加，也可部分或单参加。

活动规则

参加活动的作品在9月30号（以当地邮戳为准）前寄到《大众软件》编辑部"《童话》活动组"，地址为**北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层，**邮编100036。或者E-mail：reader@popsoft.com.cn收。请一定要在作品中写清你的通信地址、邮编与真实姓名，以便获奖后及时通知你。

网上投稿地址为http://goth.17173.com/popsoft.htm。

奖项设置

最佳建议奖：

一等奖 3名 奖品为价值2000元的Sony PS2游戏机

二等奖 5名 奖品为价值800元64M的MP3播放器

三等奖 10名 奖品为价值300元的128MU盘

纪念奖20名，奖品为《童话》的500点点卡以及《童话》的精美礼物1件。

最佳作品创意奖：

一等奖 3名 奖品为价值2000元的Sony PS2游戏机

二等奖 5名 奖品为价值800元64M的MP3播放器

三等奖 10名 奖品为价值300元的128MU盘

纪念奖20名，奖品为《童话》的500点点卡以及《童话》的精美礼物1件。

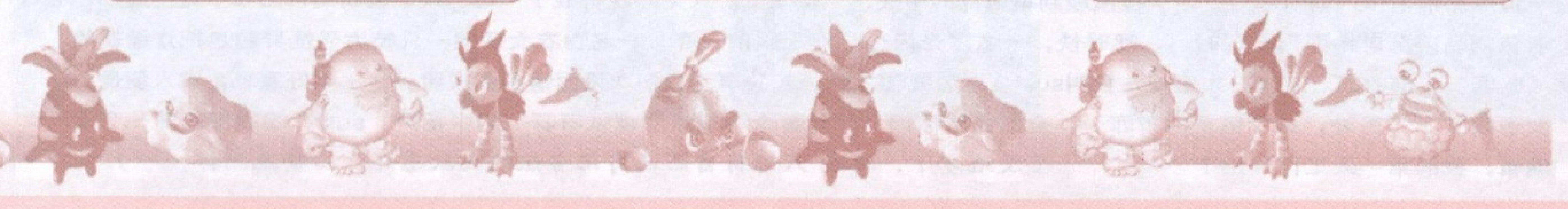
最佳截图效果奖：

一等奖 3名 奖品为价值2000元的Sony PS2游戏机

二等奖 5名 奖品为价值800元64M的MP3播放器

三等奖 10名 奖品为价值300元的128MU盘

纪念奖20名，奖品为《童话》的500点点卡以及《童话》的精美礼物1件。



林晓：这是个发生在《魔力宝贝》中的故事，这也是个可能发生在现实世界中的故事。作者在游戏中是个济贫救困的传教士，但却屡屡被宵小欺诈。不过，他仍然不改初衷。因为，他坚信“人之初，性本善”。




若美（三）

■浙江 欧元

“或者我该称呼你‘出卖者’雷特。”若美继续说，语气中充满嘲弄。“你看看我在你的房间里找到了什么？”她扬手展开一份羊皮卷。“好一个‘传说中的勇者’——雷特大人！为了一己私利，你与梅兹合谋，将妖草毒药事件嫁祸给我无辜的姐姐！如今又在这里假惺惺地维护我，你以为我会因此感激你么？”

“我承认我是‘传说中的勇者’这个称号的拥有者，但我不是什么出卖者，更没有与梅兹合谋出卖过谁的清白。”雷特平静地说。

若美凄然一笑，“我记得德雷姆说过，你以前是战斧斗士。而出卖我姐姐的勇者，似乎后来转职了吧？照例一个人转职将失去所有的称号，如果你没做过亏心事，又怎么会放弃拥有的一切，而去当一名普通的士兵呢？”

五、骑士之死

客厅里悄然无声，雷特颓然坐着，半天没有动弹。隔了很久，他抬起头，发现艾米莉正关切地望着自己。“拉鲁回来了吗？”

“还没有。”艾米莉凑近了些，“雷特，我相信你不是出卖心美的人。”

雷特闭着眼睛摇了摇头。这时门外脚步声响起，来人到门口停了一下，这才推门进来。艾米莉迎上来人，“拉鲁，怎么样？追上了吗？”

拉鲁一脸倦容，叹了口气才开口说话：“我追上鲁米埃尔和若美，她让我捎一句话给队长。”他看了看雷特，“总有一天，她会来找你报仇的。”

“她怎么可以这样！”艾米莉惊声道，“鲁迪呢？他没有劝若美回来吗？”

“这种时候，我想鲁迪也劝不住的。”拉鲁有些无奈地说，“他又笨嘴拙舌，只会翻来覆去地唠叨，说队长怎么可能勾结哈比族的盗贼之类傻话。”

“笨蛋鲁迪，难道……难道他也要跟着若美离开佣兵团？”

雷特听到这里忽然舒了口气，勉强笑了笑，“鲁迪不回来也好，也好……”

一时间，客厅里弥漫着一种古怪的情绪。“估计他们两个要回法兰城去，今天会宿营在维诺亚洞穴。”拉鲁随便地说了一句。

雷特一点头，“过了熊洞就是通衢大道，他们应该能安全返回法兰城吧。”

维诺亚洞穴是连结法兰城和维诺亚村的唯一通道，以维诺亚村而得名，因为洞穴里时常有穴熊出没，所以冒险者们习惯用“熊洞”来称呼这个危险的洞穴。自我防护能力薄弱的人常常视维诺亚洞穴为畏途，但若美和鲁米埃尔都是久经考验的战士，区区穴熊自然并不放在心上。

因为走得仓促，他们没能当天穿越洞穴，只能在洞穴中宿营。篝火在阴森潮湿的洞中点燃，若美呆坐在篝火旁。在她身后，一脸气苦之色的鲁米埃尔横枪在膝，坐在一块大石头上。“若美，你为什么就不能相信队长呢？”

若美缓缓地扭转头，“对不起，鲁迪，把你牵扯进我的私人恩怨里来。你没有必要跟着我……”鲁米埃尔站了起来，随即又坐下，“你明知道我不是这个意思！”若美重又凝视起跳跃的火苗，“姐姐去世的时候，我才刚刚懂事。在我的家乡伊尔村，我是个遭人唾弃的坏孩子，即便是比我小的孩子看见我，也会跟在我的背后，不停地称呼我为投毒犯的妹妹。我16岁的时候，没有人为我主持成年礼，我只好独自一个人前往法兰城，参加决定每个人职业的试炼。”

“若美……”鲁米埃尔听出若美的声音里包含着无限的心酸。

“因为我坚信姐姐是被诬陷的，所以想成为最强的战士。竞技场的迪索尔认为我能力低下，弓箭手工会的拉美莉诺认为我品质恶劣，近卫士兵长甚至认为我连成为士兵的资格都没有……所有工会的会长都不要我。”

明知道结果，鲁米埃尔依然追问了一句：“那后来呢？”

“我是伤心又是失望，一个人失魂落魄地在法兰城里游荡……不知道要去哪里，也不知道要做什么。在我快要绝望的时候，我遇见一个老伯伯，他拉住我问我要去哪

里。我一边哭着，一边告诉他我姐姐的事。他把我领到大圣堂，帮我通过性向测试，成为一个传教士，并对我说：‘人们都说传教士是奉献给神的修士，却不知道传教士同时也是法兰王国里最杰出的战士！’不知道为什么，我知道他相信我，也相信我的姐姐心美。”

“大祭司罗德里克”，鲁米埃尔喃喃道，“全法兰最仁慈的长者。”

“为了让自己变得更强，我刻苦修行，使自己能发动强大的攻击魔法。别人都说传教士总会学一两种攻击魔法来保护自己，我却是为了寻找出卖我姐姐的仇人而学习。”

“可是雷特队长绝对不会是出卖你姐姐的人，他绝对不是这样的人！”鲁米埃尔头一次痛恨起自己来，他实在想不出什么办法能说服若美。

看似文弱的若美比任何人想象的都要坚强、固执，她轻笑一声：“事实俱在，无论他怎么抵赖也无法改变。”此刻在她的胸口，郁结着无比的仇恨。“现在的我还无法与他对抗，所以我要回法兰去，接受大圣堂的试炼，取得主教的资格，修习更高深的魔法。对一个重装战士而言，恐怕只有强大的魔法才是最致命的吧。”

鲁米埃尔正要反驳，却听见不远处有人冷笑一声。

篝火边的两个人一起跳了起来，他们一个沉浸在仇恨之中，另一个心烦意乱，竟然完全失去了作为战士应有的警觉。

鲁米埃尔挺枪护在若美前面，大声道：“什么人！”相比之下若美要更镇静些，她缓缓从长袍中抽出法杖，问：“雷特派你来的吗？”

穿越洞穴的气流搅动着篝火，火光忽明忽暗，一条黑色人影出现了，就在鲁米埃尔刚刚坐着的石头边。“不用管我是谁派来的，你们就认命吧！”话音一落，黑影快如闪电般直扑若美，利刃的光芒一闪即隐。

鲁米埃尔闷哼一声，向前踉跄一步。若美这才发现，鲁米埃尔不知道什么时候冲到了自己的身前，而在他的背上插着一把小刀。重伤的鲁米埃尔奋力大喝一声，手中东方长刺枪对着敌人连刺6枪。

电光火石间，敌人在飞舞的枪影中脱身而去。“可惜，以你的连击技能，几乎接近近卫骑士的强度，但对我却没有任何用处。”

“暗杀！”若美惊呼一声，随即念动咒语，召唤来巨大的陨石轰鸣着击向敌人。

“我有纯风的水晶，陨石魔法能奈我何？”来袭的忍者又是一声冷笑，再次向若美扑来。忍者的速度优势几乎可以媲美最敏捷的弓手，若美明知躲避不及，一咬牙，法杖上的宝石变换出红色的光芒，蓦地一团烈焰从她身边升起。

这是同归于尽的打法，拥有纯风水晶的忍者如果被烈焰击中，同样也是致命的。

忍者在烈焰中焚烧，发出凄厉的吼叫；忍者的尖刀却深深刺入了鲁米埃尔的胸膛。

“鲁迪！”

“若美……”虚弱的骑士呼喊着若美的名字，鲜血从他的嘴角流出来。

“不要说话！”若美大声地说，“坚持住，一定要坚持到法兰城！”若美卸下鲁米埃尔身上的盔甲，将他背起来就跑。

“让我把话说完吧……”鲁米埃尔的头垂在若美的肩膀上，鲜血很快浸透了传教士的长袍。“人们都说……骑士最了不起的本领是挺枪反击……但……但我一直以为，护卫心爱的人才是一个骑士……”

话没说完，鲁米埃尔呛了一大口鲜血。若美心头一软，脚步却仍未停下。“若美，雷特队长绝对不是出卖心美……的人，若美……他和我一样，都是爱你的……若美……若美……”骑士的声音慢慢地低下去，最后竟悄不可闻。

“去找罗德里克大祭司……他会帮助你的……”鲁米埃尔的声音消失了。

六、出卖者

若美不知道自己是怎么回到法兰城的，也不知道自己失魂落魄了多长时间。等她清醒过来的时候，已经身处大圣堂中。映入眼帘的是大僧侣马隆阴沉的脸，罗德里克大祭司严肃地站在旁边。

不等若美开口，大僧侣马隆的声音响起：“传教士若美，你曾经在伟大的阿尔杰斯面前发下誓言，奉献生命侍奉神明。然而你背弃了这个誓言……”

“不！我没有！”若美连声辩白。

罗德里克大祭司摇了摇头，“我的孩子，你刻苦修行的护体神光的确达到了不可思议的境界，然而……然而你却放弃了作为一个传教士最重要的职责。在战场上，传教士最重要的职责是挽救生命！为了修行更多的攻击魔法，你居然放弃了每个传教士的看家本领‘气绝回复’，大僧侣对你的指责并没有丝毫错误。”

若美呆了一呆，低下了头，“是的，如果不是因为我，鲁迪不会死的。”

大僧侣马隆与大祭司罗德里克对望一眼后，缓缓说道：“为了弥补你的过失，传教士若美，我以传教士公会的名义，授予你主教的称号。”

若美吃惊地抬起头，不敢相信自己的耳朵，“提升我为主教？大僧侣阁下，这……”

罗德里克大祭司过来怜爱地拍了拍若美的肩膀，“孩子，我已经将鲁米埃尔的身体封存在灵堂的最底层，等到你将‘气绝回复’提升到最高的境界，才能使他复活。”

大僧侣马隆递过来一卷羊皮书，“传教士若美，这是《祈祷书》最后的部分。400年来从来没有人能修行完成，尤其是最后一章号称《敬畏的寂静》，所有的主教都畏为险途。如果你想将‘气绝回复’修炼到‘死而复生’的境界，那就无论如何要完成祈祷书全部的修行。”

若美郑重地接过羊皮书，大僧侣马隆点首示意之后离开了房间。罗德里克大祭司走到窗前，“我的孩子，

仇恨的火焰使你失去了理智，看不透假象与迷雾。”

“大祭司阁下，我……”若美收摄心神，向大祭司讲述了最近的经历以及自己的推断。

隔了一会儿，大祭司罗德里克才说：“早几天的时候，我分别接到鲁米埃尔和雷特托人给我带来的信。”

“鲁迪给你写信了？”

“不仅是鲁米埃尔，还有雷特。”罗德里克说，“他们向我询问的问题虽然不一样，但却引导我得出唯一的一个结论。”

若美不解地望着爱护自己的长者，罗德里克大祭司继续说道：“雷特向我询问一切关于乌克兰和忍者的消息，而鲁米埃尔则要我帮忙查询拉鲁和艾米莉的来历。我的孩子，这两个问题你得出了什么结论呢？”不等若美开口，罗得里克又说：“他们都是深爱着你的，你应该相信他们。”

“相信他们？可雷特是……”

“回维诺亚村去，我的孩子。如果我所料不错的话，你们的队伍中至少还有一个人拥有‘传说中的勇者’称号。”

若美呆在那里。

“孩子，用你的心灵去看吧，穿透一切假象与迷雾。”

若美苦苦思索着大祭司的话，踏上返回维诺亚村的大路。她曾经坚信雷特是自己的仇人，现在这个信念虽然有所动摇，但她仍然无法释怀。如果队伍里还有一个“传说中的勇者”，那么，到底会是谁呢？

离维诺亚村越近，若美越是觉得茫然，拥有大智慧的罗德里克所说的话，到现在她仍然没有真正理解。

途中有几队红帽子哥布林向她偷袭，若美无心恋战，都用计逃脱。她不是个好勇斗狠的人，尽管学了一身攻击魔法，没有队友的支援，她总是不能很好地发挥。若美叹了口气，“也许我并不是个好的战士。”

“如果我没有猜错的话，我现在该称呼你为美丽的主教阁下。”拉鲁的声音忽然传来，若美这才发现，自己已经到达维诺亚村的村口了。

“拉鲁？你怎么在这里？”

拉鲁从一棵大树上跳了下来，嬉笑着走过来，“我在看落日。”

“你越来越会开玩笑了，拉鲁。”若美实在看不惯拉鲁的作派，“雷特在哪里？”

“你要去找雷特队长吗？虽然你的魔法非常高明，几乎可以媲美真正的魔法师，但是若美主教，你并不是雷特的对手。”

“我还不准备和他决斗”，若美退开两步，“我只想问他一些问题。”

拉鲁耸了耸肩膀，“他恐怕没办法回答你任何问题了”，弓箭手的脸上露出坏坏的笑容，“我担保他已经回答不了任何人的问题了！”

若美脑子里灵光一闪，惊愕地连退了好几步。

“害怕了吗？主教若美。”拉鲁用充满嘲弄的语气逼近若美。

“你就是那个出卖我姐姐的人！”若美挺身而立，不再后退，咬牙切齿地说。

“哦？”拉鲁仍然保持着微笑，“你居然猜到了。”

“我早就应该猜到是你！你对所有人说你是亚诺曼王国的人，两个国家之间的地道是近几年才被打通的，而你竟然和雷特8年前就一起在哈巴鲁洞击败了杀熊者欧克——天呐，我怎么早没有想到！”

“不错不错，你现在想到已经晚了。”拉鲁随手摆弄着手中的月光之弓，“让我来告诉你些有趣的事。你们走了之后，雷特和艾米莉因为你吵了起来，艾米莉一气之下走了。就在刚才，雷特也怀疑起我来，我只好抢先一步把他石化了。嘿嘿，现在轮到你了，美丽的主教阁下。”拉鲁飞快地开弓搭箭，指向若美。

“拉鲁——你想对一个传教士下手，有没有想过后果？”一个熟悉的声音传了过来。若美和拉鲁回头一看大吃一惊，异口同声道：“雷特！”

雷特脸沉似水，手中长剑虚劈一下，“拉鲁，传说中的黑暗巫师，放下你的弓投降吧！”

一连串银铃般的笑声响起，雷特的身后走出了艾米莉。“既然你这个黑暗巫师使用了我们咒术师的石化魔法，我也就只好勉为其难地用一下巫师的清洁魔法，替雷特解除石化了。”

“你们早就串通好了来骗我？”拉鲁不能相信眼前的事实。

“多行不义必自毙！拉鲁，你的末日到了！”若美的法杖幻化出五彩的光芒。

七、尾声

“跟我们一起走吧，去法兰城招募新的队员。”艾米莉拉着若美的手，明白了真相的咒术师期望能用友谊来补偿从前的不愉快。

雷特没有说话，只是默默地望着若美。

若美轻轻地摇了摇头，“我要到雪山去。”

“去雪山？”

“雷特，艾米莉，谢谢你们这些年来对我的照顾。我将放弃大部分的攻击魔法，去雪山修炼‘气绝回复’。只有把它练到最高境界，才能让鲁迪复活。”

雷特微微有些失望，但他仍向若美伸出了手，“若美，我相信很快就会再见面的。”

艾米莉笑道：“我们的佣兵团，永远有你和鲁迪的位子！”

一轮红日跃上天际，3个人的手紧紧握在一起。（全文完）



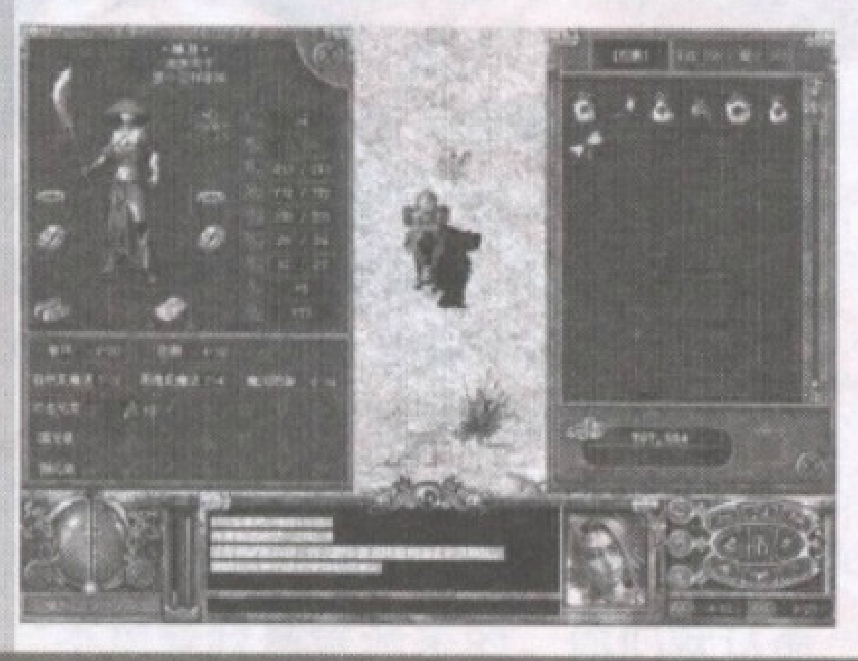




拥有神奇力量的勇士们饱受酷热与寒冷的折磨，穿过神秘的死亡峡谷，经历恶魔骷髅的巢穴，终于来到神秘光线出现的地方。英雄们向前靠近物体，突然，随着一束刺眼的光线，人们都失去了知觉，昏倒在地上。当他们再次苏醒过来，展现在眼前的是被奇特的天光笼罩的广阔大地。他们还看到了一个非常惊人的东西，那是一个造型奇特的巨船。在这里，他们将经历一场终身难忘的、最恐怖的噩梦……

网络游戏区别于单机游戏最大的特点就在于参与游戏的都是"真实"的人，而不是一个由电脑控制的冷冰冰的NPC，网络游戏有着更深的内涵和广泛的外延，这不是一篇文章所能涵盖的，游戏……现实……这需要每个人自己去体会。所以评价一款网络游戏的好坏，最重要的一点就是玩家之间的互动性是不是很好。除此之外，网络游戏还要有一个可供内涵依托的构架，比如说武侠类网络游戏，要建立在名家或名著基础上，就比凭空够家更具有亲和力，也更容易被玩家接受。而今天的《传奇3》也是因为有了这样一个寄托，它的寄托在于中国6000万玩家梦想的延续，它的魄力在于《传奇2》在国内的"传奇"影响力，也许这一切更能写照未来光通《传奇3》的发展方向。

一直以来只要有关传奇游戏的消息总是能成为业界的一件大事，自《传奇3》开放公测以来，累积的会员用户已呈现7位数之多，而同时在线人数也达到了6位数。随着接受测试玩家的增多，光通娱乐也在积极开拓新区，就近培养各地玩家群体，以致更多人涌入了新的传奇游戏世界中，备受市场关注、充满争议的《传奇3》露出了庐山真面目。



传奇的故事，以无休止的血战为内容在叙述着，而新篇章的故事框架延续了传奇世界没有讲完的情节。从故事情节安排看，《传奇3》故事比《传奇2》更加紧凑，各种战役高潮迭起，引人入胜。



《传奇3》在玩家互动这方面表现得很突出，"传奇世界"再以贴近武侠世界观的方向走近玩家，这也秉承了中国玩家"侠客主义"的思想。玩家在游戏中完全可舍弃像在《传奇2》中只为练级、打怪而进行游戏的玩法。《传奇3》在制作上增加了新的任务系统，增加了兼备难度和趣味的任务，给人的感觉就跟读一本有故事有情节的武侠小说一样。任务系统分为职业任务、一般的任务、每日任务。所有相对的任务在完成以后也都会有相应奖励，带给玩家一些新鲜感。新的任务系统在测试阶段受到很多玩家的赞誉。应该说《传奇3》将游戏系统定位于享受游戏上，而彻底抛弃了以往的"打怪打怪再打怪""升级升级再升级"的沉闷练级的游戏理念。于是，这款重新以"传奇"为背景经典级别的游戏出现了，它以新的特征、新的玩法、新的游戏概念，以全新画风加全新的系统再次向广大玩家发起攻势。

最后，游戏有一项特别之处，那就是音乐，它让传奇世界从此变成了有声世界。在以往的传奇中，我们只是能默默地听到跑步和刀砍的声音；今天传奇世界因音乐的出现而更加生动，游戏中随着场景的变换音乐的曲风也会改变，绿洲的紧张气氛、沃马的锣鼓洞天以及攻城那气势磅礴的恢弘音乐都时刻将你融入游戏的气氛当中。也许当你骑着马在音乐中散步会感到十分惬意。

无疑，对于游戏来说，那壮阔的史诗故事是最为感人肺腑的，然而整个游戏过程就像是一种人生的体验一样让人难忘。有人说，网络是自"工业革命"以来最伟大的革命，其影响力之深远。这两年网络游戏的爆炸式增长，给游戏厂商带来的惊喜有些突然，但同时也给他们带来了更多的曙光。今天我们面对无数的网络游戏，而它们呈现的也正是一种游戏精神——改变生活、虚拟生活，这些超乎游戏之外的严肃生活，就像传奇游戏本身一样：不一样的游戏方式，走着不一样的路，我们更多的是在展示自己的风格。这难道不是吗？此刻，在更多新兴的虚拟世界中，让我轻声地问你一句："今天你传奇了吗？"这就是全心的网络游戏《传奇3》带给我们的体验。



创世纪战III



纵观当今PC游戏市场，横来竖去很难找到一款像样的战棋游戏。SLG这一经典的游戏类型究竟是从什么时候开始走下坡路的，笔者也不记得了；只知道从网吧流行玩星际、对CS开始，我就几乎放弃了原本最喜爱的战棋游戏。现在回想起以前通宵奋战在《三国志英杰传》中的情形，连自己都觉得不可思议。

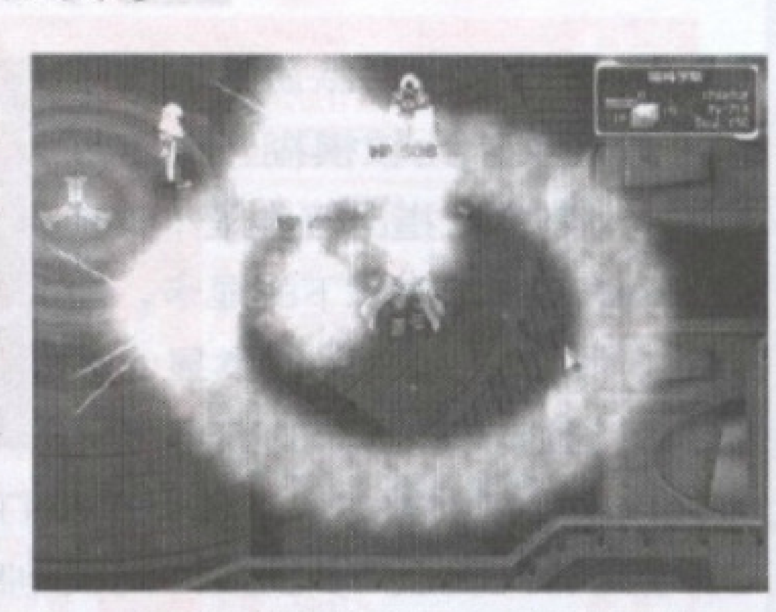
熟悉战棋的朋友应该知道，《创世纪战III》实为当年名作《西风狂诗曲》的嫡传续作，其第1篇被上海育碧代理并汉化后曾获得不少玩家的好评。宏大的多线剧情、精美的人物设定、优雅的背景音乐都让它成为PC战棋家族中不可埋没的一员。如今卷土重来，携着前作遗留下的众多优势加以全新的游戏系统，誓要在并不算景气的PC单机游戏市场再度掀起一股战棋热潮。

"西风"的画面一直是备受国内玩家喜爱的，清新唯美，没有丝毫拖泥带水的感觉。在该作中经过一定程度的修改后，人物设定更加出色，巨幅半身像给人以极强的震撼，这对每一位喜欢日韩漫画的玩家都是一种"诱惑"。场景设定精美而不显繁杂，色调比较灰暗，很好地衬托出游戏中忧郁的气氛。值得一提的是此次的3D特效运用相当到位，魔法效果相对前作有了质的提升，半透明、烟雾、阴影等效果的交叉演出很有火候。游戏的背景音乐相信熟悉"西风"系列的玩家不会怀疑的，建议大家用好一点的音箱去感受。

在剧情方面，玩过前作的玩家应该都有印象，《创世纪战III》的一大卖点就是极其宏大的剧情设定。3名主人翁抱着各自不同的理想踏上各自不同的战斗旅程，最终，是命运让他们集结在一起，去消灭共同的可怕敌人。第2篇中，剧情架构也是相当出色，延续前作风格的同时，为大家带来了更多的看点。具体是什么，笔者就不多嘴了，如此佳肴还是留给玩家自行品尝为好。

系统方面，笔者已知回合制战棋游戏在很早以前就走到尽头，要加入什么新东西也不过都是"旁敲侧击"，都没落到点子上。诚然，战棋系统的长年固化令厂商们很难作出大的改动，沿用老路是比较保险的方法，过于创新且无法得到玩家认同的话，就比较惨了。虽然《创世纪战III》第2篇也算不上一部全新的战棋游戏，不过在系统追加及改善方面，却显出相当的功底，也能看出是下了一番苦心后的成果。





首先说说军团配置。在该作中，军团和领导角色是两个完全独立的概念，角色能力强并不代表整个军团强，这在作战过程中会有相当明显的体现。为适合的角色配置相应能力的军团是每一玩家都必须深入考虑的事。军团和角色之间的关系也是非常密切的：如果某一军团在与某一角色长期共同相处的话，可根据角色的经验，让军团学会新的必杀技。这种必杀技决定于军团和相应角色的亲和度，亲和度越高的军团就越能高效率地完成各种任务。除此之外，同等重要的还有阵形系统，每一军团能使用的阵形都不尽相同，阵形对攻、防、逃等各类战术的影响也达到前所未有的大，所以这些都是值得玩家注意的游戏要点。

其次是TP计算系统。这也是一个为"游戏策略性"服务的系统设定，TP意味着轮到一个角色的回合时可行动的时间，角色在移动或技能使用、物品使用等所有行动中都将消耗TP。角色的回合当TP值到0时就会结束，但只要TP有剩余，角色就能利用TP进行攻击或执行其它命令，这在很多战棋游戏中都能见到。不同的是，在第2篇中，角色的TP可出现负值！你可强行角色在某回合内去完成一些超负荷动作，过量使用其TP。当其TP降到0以下，下回合的到来时间就会晚上不少；但在必要时，超负荷使用是很有效的。这无疑就牵涉到一个策略问题，如果你对角色的TP运用恰当，在战斗时就能占到很大的先机，而游戏也由单纯的回合制向半即时半回合制转变。另外附带一提的是，此次的游戏难度绝对是有增无减，要想顺利过关，就要熟练把握这些全新的战斗系统。

最后就是MOSSES系统了。相对战斗，这或许应该算是一个"生活"系统吧，当然，其也是为战斗服务的，整体感觉类似于HACK中的那个电脑系统。在该系统中，你可探索未知区域、可强化自己、可接收E-mail以获取各种情报，还能与各种各样的人进行各种交易，而游戏的不少隐藏剧情和隐藏道具都是借助这个"MOSSES系统"来触发和获取。个人感觉这将是最受铁杆玩家欢迎的全新系统，大大增强了游戏的耐玩度，同时亦将成为诸多BT玩家反复通关的一大精神支柱，理由是：还有一个隐藏剧情未探索出，这就是战棋迷们最大的游戏动力……



《潜龙谍影2——真实之影》显卡测试报告



很多玩家对此款游戏和显卡兼容性的要求比较模糊，而且在KONAMI官方上指出好像是不支持ATI RADEON 7500以下的显卡，但有些玩家却一直在用这类显卡，所以针对游戏对显卡的兼容性，我们作出几乎完整的显卡测试。我们从GeForce2 MX200直到GeForce FX 5800、RADEON 7500到RADEON 9700 PRO等显卡中进行测试。在此，由于没有得到此款游戏的Debug码，所以现在帧率检测暂缺。这次主要是进行显卡的兼容性测试，现在大多数玩家对这个是最关心的了。

测试1

显卡GeForce2 MX200 32MB

DirectX支持版本：7.0

分辨率：800×600，32位色深，开启32位Z Buffer

很让我吃惊，该款显卡也能玩这款游戏，但如果把Drawing级别调到最高的话，画面明显有很严重的错误，几乎不能执行。在这里我要强调的就是我试玩时已把Effect所有特效都开启了，除了在过场动画上有明显的延迟外，其它的在游戏中并不影响什么，包括船上篇雨的效果，都还能接受；但在Drawing里，如果把Rendering Size调到中等，Model Quality还是降低一个级别的话，游戏能正常执行，游戏中的画面也能接受。因为你要是把Rendering Size调到最高，画面出现错误，降低一个级别能执行，但控制会延迟，所以建议最好是中间位置。如果机器配置比较低的话，再调低一个级别也可以，这样既能保证显示效果的正常，也能保证控制的流畅性；但在船上有下雨效果时不太好。

测试2

显卡GeForce FX 5200 128MB

DirectX支持版本：9.0

分辨率：1280×960，32位色深，开启32位Z Buffer

画面的质感和层次很明显地出来了，所有的效果都已打开到最高，过场动画基本没有延迟，烟雾效果比前几块细腻多了，在Codec时，在Drawing里把Model Quality开启到最大，还是不能显示人物头像，但在FX系列里弹出时不会出现卡顿现象；不过过场动画上下的宽银幕有类似半透明效果出现，而且开到1280×960也很流畅，但在这个分辨率上过场动画有延迟现象；如果想流畅的话，还是在1024×768下执行比较好。

测试3

显卡RADEON 9700 PRO 128MB

DirectX支持版本：9.0

分辨率：1024×768，32位色深，开启32位Z Buffer

测试中，显卡显示效果和显示流畅度是最好的显卡，在画面层次上要比NV GF FX 5600显卡立体感强，但并没有透明效果，这点我有些失望。如果在这块显卡上能出现透明效果的话，无论从画面上还是效果上都要超越PS2了。在对各种光源的测试上，光源、景物变幻的效果要远远超出NV的效果，这点尤其体现在船上篇。即使把所有的选项的数值都调到最高，画面上和过场上都没有任何卡顿现象，也就是说，在所有显卡测试中，此款TYAN 9700 PRO显卡是画面质量和速度最完美的。





测试4

显卡G550 32MB

DirectX支持版本：7.0

分辨率：

由于不能支持DirectX 8.1，所以也不能进行游戏。有声音，无图像。

测试5

显卡Xabre400 64MB

DirectX支持版本：8.1

分辨率：800×600，32位色深，开启32位Z Buffer

在测试中，Xabre显卡一直不能正常显示画面，有严重的贴图错误，而且Model Quality只能开一点，也就是说要比NV显卡还要低一个档次才能正常显示画面，否则画面不正常。但就算降低了，还是很糟糕，画面的色深虽然是32位，但实际上只有16位，无论怎么调节都无济于事。这点让我大失所望，效果极差。还好，还能玩。要是想要效果的话，还是没希望。

北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE
晶合时代

欢迎点击晶合软商网:www.jhpop.com

邮购中心

晶合软件新品

品名	零售价
新西游记新乐教护眼关怀包	48元
将军全面战争	28元
英雄无敌IV 天使降临礼盒	58元
英雄无敌IV 极速风暴中文版	28元
英雄无敌IV 简体中文版	28元
英雄无敌IV 疾风战场	49.9元
英雄无敌IV 疾风战场（3合1）	59.9元
离子风暴简体中文版	57元
三国霸业II	59元
幻想三国志（简装）	69元
龙族1.2英雄回归炎魔转职包	196元
鬼武者（豪华）	148元
仙剑奇侠传II（豪华）	129元
联众江湖纪念礼包	368元
联众超值礼包	98元
流星蝴蝶剑（网吧包）	350元
千年好盒	168元
决战1.5武神降临大礼包	188元
魔力宝贝—生日套卡	168元

晶合卡类产品

品名	零售价
新西游记之七十二变450点卡	30元
千年暴吉卡	3元
战场暴吉卡	3元
千年月费卡	35元
破天一剑包月卡	38元
破天一剑7200点点卡	36元
天使1800点点数卡	15元
天使3600点点数卡	28元
天骄－秦殇世界600点点数卡	35元
大海战II点卡300点赠20点	19元
大海战II点卡600点赠60点	38元
科洛斯之圣域50小时卡	20元
科洛斯之圣域100小时卡	38元
网星欢乐卡777点	50元
网星欢乐卡450点	30元
红月月费卡	35元
科洛斯月卡	38元
决战800点	35元
战场月费卡	35元

万智牌

品名	零售价
劫运降临补充包	25.00/包
马千军补充包	25.00/包
石破天惊补充包	25.00/包
神谴补充包	25.00/包
绝境补充包	25.00/包
奥德赛补充包	25.00/包
启示录补充包	25.00/包
第七版补充包	25.00/包
时空转移补充包	25.00/包
大战役补充包	25.00/包
石破天惊比赛用牌	80.00/包
奥德赛比赛用牌	80.00/包
玛凯迪亚比赛用牌	80.00/包
启示录预组套牌	80.00/包
宿敌预组套牌	80.00/包
预言预组套牌	80.00/包
三国预组套牌	50.00/包
第七版起始套牌	65.00/包
第五版起始套牌	65.00/包

耳机系列手柄

品名	零售价
分体式设计数码相机－DC20	350元
耳挂式耳机－HH51	179元
颈带式耳机－NH27	149元
高级颈带式耳麦－－MH36	166元
高级数码耳麦－MH77	298元
高级数码耳麦－1219K	258元
耳塞机－EH31	98元
耳塞机－EH41	84元
耳挂式耳机－HH41	175元
头戴－MH15	85元
单边头戴—MHE3	151元
头戴—MH68	170元
调频收音耳机—RH30	210元
大手决战双雄	28元
大手小旋风	28元
大手2+2	38元
大手黑旋风	45元
大手300A	45元
大手双打王	65元

【爱要久久】999元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5元回邮费(礼包20元/套)，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱(100089) 收款人：晶合邮购中心　咨询电话：010-82634107

E-mail：post@jhpop.com

外埠现已开通货到付款业务，每次加收20元的服务费用。

广告索引

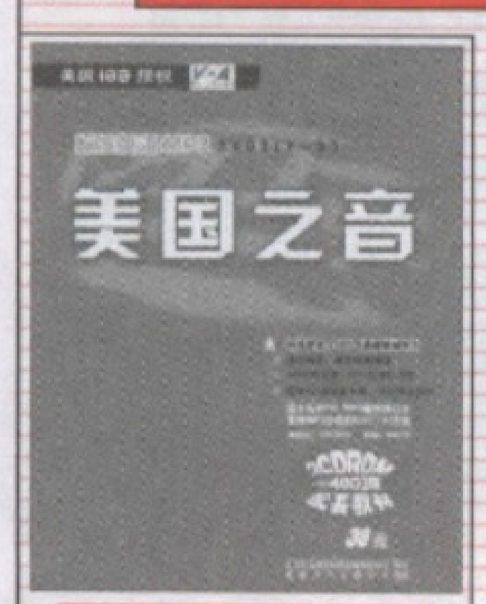


科幻世界
中国期刊方阵双奖期刊
选择科学，与幻想同在
中国科幻第一刊，二十五年忠诚奉献
卷首特辑：
科学焦点 轻松解读
世界科幻：
经典名篇 一网打尽
银河征文：
中国精品 撼人心神
科幻影视
抢鲜报道 专业评论
科学、幻想、发现
定价:5元
邮发代号:62-96
月刊
直邮热线:028-85246750
邮政编码:610041
社址:四川省成都市人民南路
四段十一号

万众 骏网合力 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

美国之音标准英语MP3 2003(1-3)



2CD 38元

本软件内容是自2003年全新的美国之音新闻报道中精选了各种题材的新闻报道，内容含盖“文化艺术”、“健康医药”、“商业经济”、“国际事实”、“科学技术等，题材丰富，形式多样。

- 标准英语，2003年全新听力
- 纯正英语，绝对现场报道
- 400余篇报道，60小时精彩内容
- 配备400页配套手册，完全英文对照

全球英文演讲精选



2CD 38元

众多名人名篇经典演讲原音再现，如今听来仍那般的激动人心令人回味，更是我们学习与提高英语听说能力不可多得的珍贵教材。集众多名人名篇原声英语经典演讲、著名演说、热点追踪、精彩报道等珍贵资料，精心制作的集听、说、读、写于一体的全方位英语学习教材。

- 原汁原味经典原音再现
- 完美CD音质全方位英语学习佳品
- 精心制作即指即显专业中文注释
- 全兼容大容量光盘物超所值
- 140页配套精装教材

JBuilder 8.0实用实例68例



2CD 38元

JAVA是一门的真正完全面向对象的跨平台语言，JBuilder 8.0不但有图形化的界面，而且具有完整的编译工具，更加适合规模开发、团对开发，大大提高开发效率缩短开发周期。

本产品以手把手的实例编程来为您讲解如何用JBuilder 8.0开发各种实用程序。

- 完全由实际应用出发
- 轻松多媒体演示教学
- 每一个步骤详细讲解
- 完全傻瓜式实例教程

平面设计与动画制作全面通



4CD 48元

荟萃平面设计与动画制作三大首选软件，系统全面的教程，内容丰富实用，完全多媒体实例教学，各类辅助工具，滤镜插件等一应俱全，令您快速学习与提高平面设计与动画制作水平。

- 完全教程全面精通
- 多媒体演示实例教学
- 滤镜、插件全面收集
- 工具、软件一应俱全

A：Photoshop 7.0全面通
B：Flash MX 全面通
C：3DMAX5.0全面通
D：精品素材酷





汇款地址：北京双榆树101信箱
电　　话：010-62510224（24小时）
网　　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335
收　款　人：万众软件俱乐部
邮　　　编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

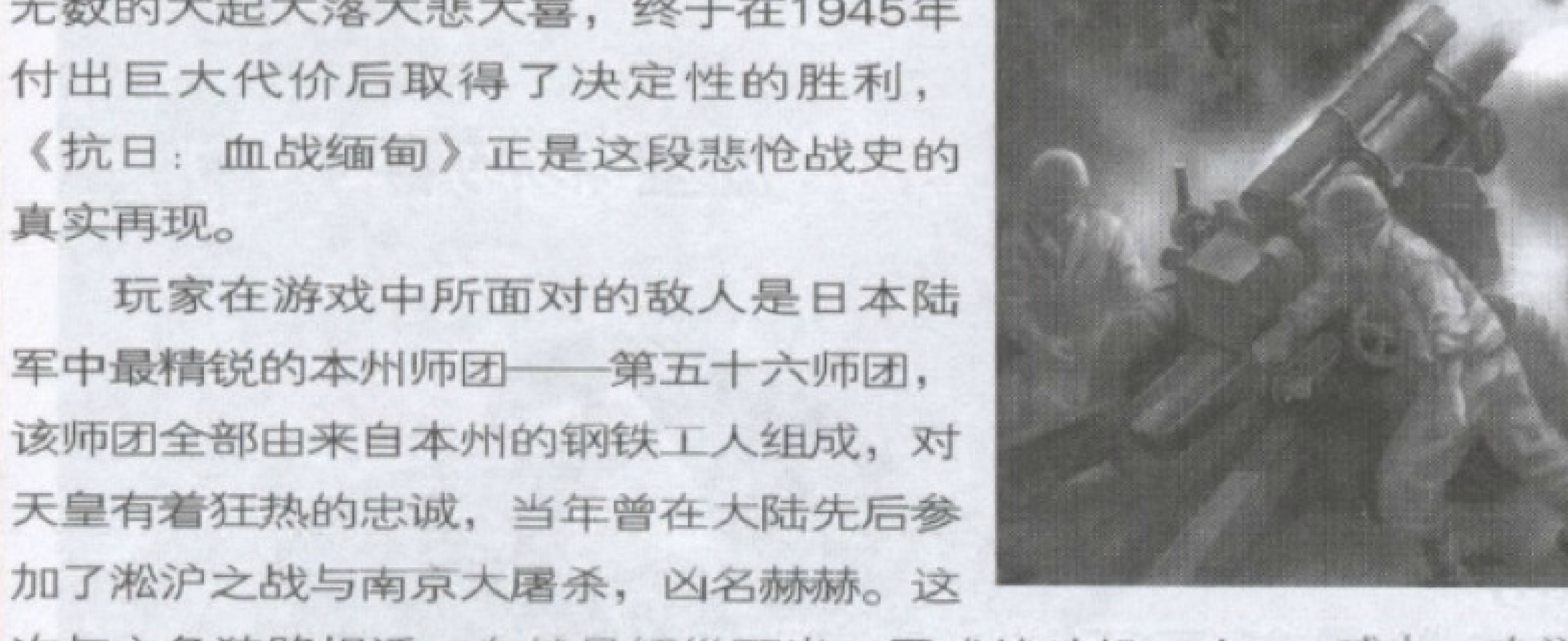
抗日 血战缅甸

制作公司：欢乐亿派
发行／代理：洪恩软件
产品类型：射击类
上市日期：2003年7月
参考价格：48元/2CD
服务热线：010-62658400
网址：www.epiegame.com

北京欢乐亿派这款正在全力赶制中的《抗日：血战缅甸》，把我们带到战火纷飞的抗日战场，带到杀机四伏的缅甸丛林，带到成千上万如恶狼般狠狠扑过来的鬼子面前。

很多年来，我们通过各种搜奇猎艳的小报，知道神秘的金三角至今仍被华人军队所掌控，知道缅甸的鳄鱼潭曾令近1000名日军葬身鳄口；却几乎忘记了这一切的缘由，忘记了数十年前发生在缅甸丛林中那一连串惨烈的战争，忘记了为抵御外侮而埋骨于异国他乡的近10万中华英魂！

1942年，日军一夜之间横扫了整个东南亚，并攻占仰光，直逼中国大陆与西方唯一的物质补给线——滇缅公路。中国当局毅然决定，在境外以最精锐的3个军入缅与盟军协同作战。此后远征军先后经历了大会战、大溃败、大逃亡、大反攻，以及无数的大起大落大悲大喜，终于在1945年付出巨大代价后取得了决定性的胜利，《抗日：血战缅甸》正是这段悲怆战史的真实再现。



玩家在游戏中所面对的敌人是日本陆军中最精锐的本州师团——第五十六师团，该师团全部由来自本州的钢铁工人组成，对天皇有着狂热的忠诚，当年曾在大陆先后参加了淞沪之战与南京大屠杀，凶名赫赫。这次与主角狭路相逢，自然是倾巢而出，零式战斗机、中岛极风式水上战斗机、97式坦克、装甲车、“三八大盖”，火箭兵以及临时武装的“日侨义勇军”都粉墨登场，无所不用之极。

然而今时不同往日，全部由美械装备武装起来的中国远征军，自鸦片战争以来第1次在武器装备和指挥通讯能力上全面超过了对手。玩家配备的武器包括：

M1911手枪：这是二战中最成熟的手枪之一，不过在游戏中你很少有机会能用得上它，除非敌人已突到身边而自己又弹尽粮绝，这种情形下向上帝祈祷或许更为实际些。

Thompson冲锋枪：二战中盟军使用最多的冲锋枪，结构简单，火力连续而猛烈，游戏中也是主角最常用的武器之一。

迫击炮：很古老的武器，古老往往意味着实用。



巴祖卡：即最早的火箭筒发射器，反坦克利器，有了它才能确保把日军那些慢吞吞的铁疙瘩变成一具具铁棺材。

榴弹炮群：后方的支援火力，由5门105毫米榴弹炮组成。随时响应玩家的呼叫，对指定的区域进行地毯式的轰炸。一经发动，方圆数百米泥土飞扬，残肢纷飞，偶有一二漏网之鱼，只需再来几个点射，便收拾得干干净净。

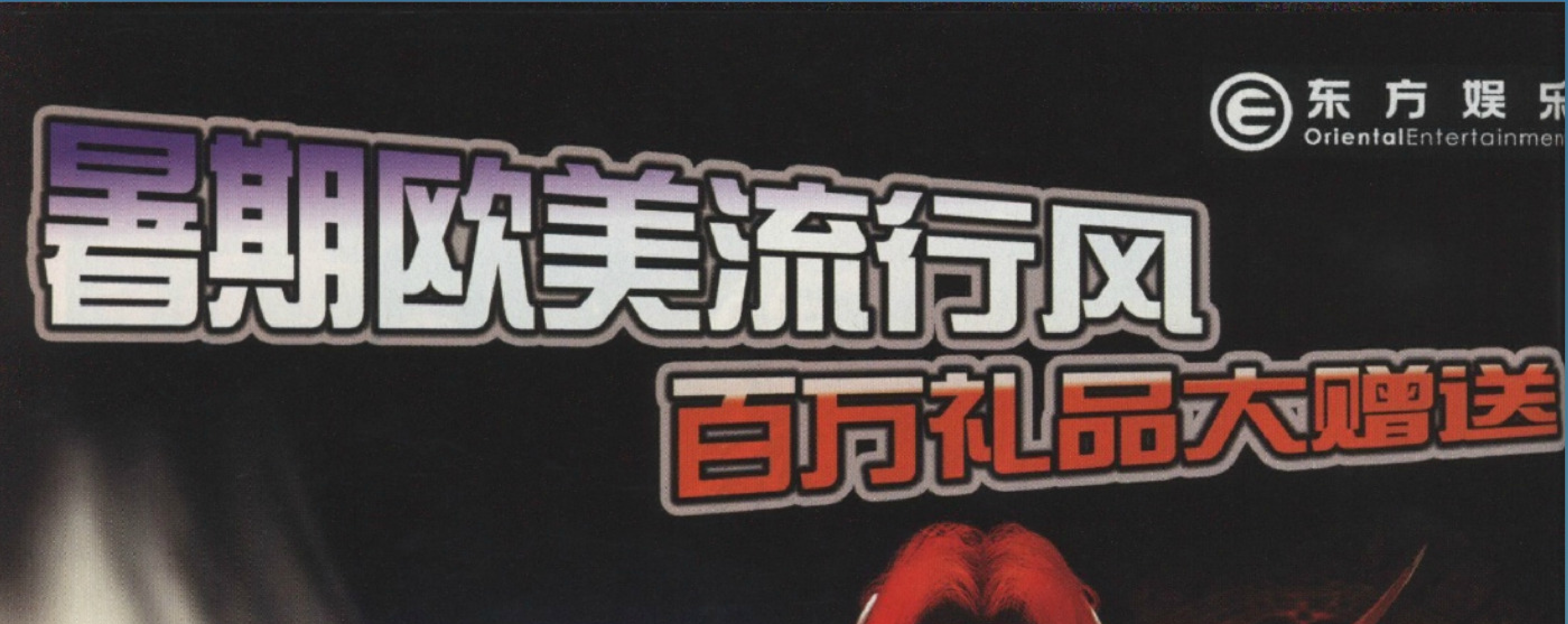
以上5种常规武器构成了点面俱到的立体火力网，足以应付任何恶劣的战争环境。游戏的制作者仍唯恐玩家杀得不过瘾，提前引入了两款更恐怖的杀人利器。

其一为六管火神炮，俗称为转枪机枪，但我更想称之为“人体收割机”，其暴风骤雨般的火力（3000发/分钟），杀起鬼子来就像割稻草一般利落。

其二为“凝固汽油弹”，以往大家都曾在好莱坞的经典大片中见识到它的威力，在游戏中我们可直接呼叫盟军飞机，投下“凝固汽油弹”，只见一条长长的火龙自天而降，火舌所及之处玉石俱焚，无数鬼子在火海中奔走呼号，直至烧成黑炭！美军在越南战场上使用凝固汽油弹时曾引发国内大规模的抗议，并直接促使越南战争的提前结束，其毁灭性可想而知。不过当时日军正占据着我国大部分领土，烧杀抢掠无所不为，相信使用它并不会给玩家带来太大的心理负担。

纵观《抗日：血战缅甸》，新角色、新人物、新武器、新任务、新的游戏元素，带来更血腥、更火爆、更畅快、更疯狂的游戏感受。让缅甸的丛林成为敌人的炼狱吧，西边的太阳就要下山了，鬼子的末日就要来到……




东方娱乐
OrientalEntertainmen
暑期欧美流行风
百万礼品大赠送


sunv
交大铭泰





东方娱乐
OrientalEntertainment
暑期欧美流行风
百万礼品大赠送
摩托车大奖赛的官方游戏，
2002赛季的真实再现！
16车道，22名骑手！飞车疾驶，
极品摩托，疾速体验！
极品摩托II
motogp
Ultimate Racing Technology 2
柯林麦克雷拉力赛III
colin mcrae rally 3
简体中文版
“真实的动作体验！”——美国著名游戏网站GameSpy.com
22个角色可供选择以及14个在线多人模式
超过40种现实及未来派武器；
最真实的终极竞速体验，
职业玩家的明智选择！
毁灭-终结者
简体中文版
DEVASTATION
RESISTANCE BREEDS REVOLUTION
活动内容：
◆ 买一赠一，百万赠送：凡购买6款游戏中任一款，即可获赠实用工具软件一套。
◆ 买游戏，中显卡：凡一次购买3款游戏产品，即可参加“我心中的显卡”抽奖活动（数量有限）。
◆ 买游戏，游欧洲：凡一次购买6款游戏，即可参加“欧洲梦幻游”抽奖活动，仅限1名（可带家属一名）。
活动时间：2003年7月—9月　（详情请垂询店内及服务电话：010-62501955转客服部 ）
本活动解释权归交大铭泰公司所


ei
恶魔的幻
The Evil's Il

WWW.MIR3.COM.CN

奇

sion


新攻城
弩车/投石机
大战空前激烈


新功能
照明/雷达/特修
操作更易


新玩法
白马/婚姻/挑战屋
内容丰富


新道具
高级/稀有
全新道具概念


新地图
神舰/冰城/诺马城
探险无限


光通娱乐
OPTIC ENTERTAINMENT



客户咨询热线：021-54279000　传真：021-54275111　商务联系邮箱：game@optisp.com

我的剑侠、我的江湖

■晶合实验室 蓝星/黑木/ FLY/ SUKI
摄影 Jin

赵客缦胡缨，吴钩霜雪明。
银鞍照白马，飒沓如流星。
十步杀一人，千里不留行。
……

这就是诗仙李白的《侠客行》，这也是千百年来中国人的侠客梦。

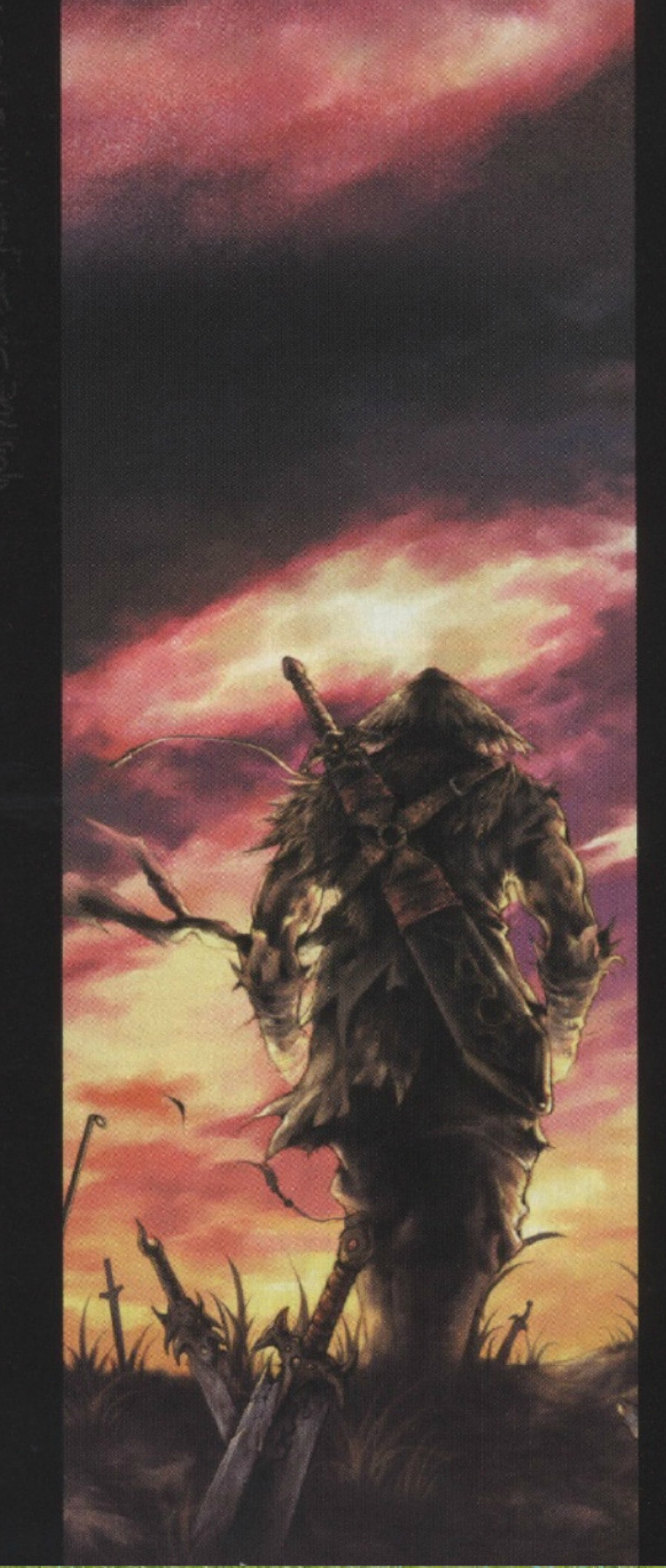
武侠文化在中国的影响极为深远，几乎每个人都会想象自己成为一位侠客，或惩恶扬善，或快意恩仇，但这也只是梦而已。

电脑游戏的出现，给人以圆梦的机会，每个人脑海中的大侠梦都可借助电脑“真实”地演练一番。这也是中文武侠RPG总能热销的最重要原因，但被游戏设计人员“固定”了的大侠梦让我们失去了想象的空间，我是一位大侠？或者我在扮演一位大侠？

网络游戏的出现可使“大侠梦”变得更真实，所有的中国玩家都坚信这一点；但在脱离了黑屏白字的武侠文字MUD后，我们居然没有了“圆梦”的空间。老外们可玩UO、可玩EQ，我们中国人自己的网络武侠游戏又在哪儿呢？

金山愿意去为我们圆这个梦，我们不敢断言金山是否会成功，是否会让所有的人都圆了自己的梦，但我们钦佩金山的勇气，愿意留下来站脚助威。为了我们大家的梦想，我们不应该共同努力吗？

我们的剑侠，我们的江湖，我们的梦想……










先人指路

在内测阶段，游戏只开放了一部分门派、地图、任务和武器属性等内容，不过就开放的部分来看，虽然游戏上手也较为简单，但鉴于制作者设计的五行系统以及由此衍生出来的装备、门派限定等设定还未完全被新手了解，在此作一简单说明。同时，考虑到网络游戏不断升级更新等因素，下文中所提内容都是以第一次内测的内容为准的。

在《剑侠情缘网络版》中，分为正、中、邪三大阵营。玩家所熟悉的少林、武当、峨嵋、丐帮、昆仑、唐门以及翠烟、天王、五毒、天忍共十大门派都将在游戏中出现，目前开放的有：武当、峨嵋、唐门、天忍、天王等五大派。所有的门派也都有自己所属的五行属性。在新建人物时，首先要考虑到人物的五行属性，因为选择好属性后将决定今后的发展方向。

金属性的人，纯朴质实、厚道无伪、谦逊豁达，有着坚韧不拔的个性，是稳重可靠的人。金系可选择的门派有正派中的少林派和中立的天王帮。他们共同的特点是擅长近身搏斗，注重外功的修炼，能熟练地使用十八般武器中的大部分。

木属性的人，头脑灵活、机智聪颖、遇事冷静、胆大心细，处理事情当机立断。木系可选择的门派有中立的唐门和邪派的五毒教，他们都不擅长正面的战斗，身法轻灵，且战且走。唐门暗器功夫天下闻名，对机关陷阱也深有研究；五毒教使毒下蛊的功夫也是无人能敌。

水属性的人，聪慧大方、多才多艺、善解人意、温柔多情，性情活泼伶俐却又不失细腻的一面。水系是只能女性选择的属性，可投师正派的峨嵋派或中立的翠烟门。女子功夫皆以阴柔见长。峨嵋弟子普渡众生，可为同伴增强许多能力。翠烟也有很多特异的防身之术，不传外人。

火属性的人，是性情中人，不仅爱恨分明且为人敢作敢当，豪气干云，情重泰山。火系可拜师学艺的地方是正派的丐帮和邪派的天忍。丐帮向来以打狗棒法和降龙十八掌威震天下，但只传有缘人。天忍武功独辟蹊径，揉合了火器的使用，也有西域邪教武功的流传。

土属性的人，洒脱飘逸，崇尚自由，一肩风月，潇洒不羁，逍遥江湖之中。土系只能投师道家，正派的武当和中立的昆仑都是道门一系。武当注重内功与剑术的修炼，昆仑延续了传统的道术符咒。

选择了不同的门派，在组队时也就有了一定的限制。一般来说，同一门派的人可以组队，同一阵营的也可组队冒险，像同属正派的武当和峨嵋的弟子就可一同组队外出。同样，在游戏中，有一种人顶着白色名字，这就是等级在10级以内的新手了，这部分玩家想要外出冒险只能和同样颜色名字的玩家组队，而不可和三大阵营中的任意一派组队。玩家在10级以后可选择加入门派。

新手出生点选择巴陵县还是江津村都差不多，两个地方野外的怪物都以梅花鹿、白猪、金丝猫为主。梅花鹿属于被动攻击，经验较少；白猪和金丝猫为主动攻击，经验较多。金丝猫攻击力非常高，而且它还可对玩家进行远程攻击，建议玩家在不组队的情况下还是对其敬而远之比较安全。在游戏中，无论是老手还是菜鸟，只要挂掉，就会失去身上一半的钱和一定比例的经验值，所以还是珍惜自己宝贵的生命吧。

推荐出生在江津村，因为江津村东边有个无名洞（462,389），在玩家等级到达10级以后，打金丝猫之流可能嫌经验少，但村外的野猪又打不过，无名洞里的狐狸、狸猫正好合适，只是洞中地形狭窄，小心被围殴。

下面再介绍几个简单的新手任务。完成这几个任务之后，玩家身上应该已有了一定的积蓄和经验，可开始进一步发展了。

巴陵县任务

1.武师的轻功

先在村外打白猪、梅花鹿等小型怪物，存到50两银子后，回村找武师（208,186）并与其对话，交出学费纹银50两，武师便会让你去打木桩子，打完50个木桩子后去找武师对话一次，再去打50个沙袋，打完后第2次与其对话，他会让你再去打50个木人，打完后第3次与武师对话，轻功就学到手了。学到轻功的好处是：在地图上行走速度加快，被怪物围攻时逃离的几率大大增加，使用轻功会耗费一定的内力，当内力槽归零时，则无法施展轻功。

2.阿芳的帽子

首先，确认身上有200两银子，找到阿芳（202,203）并与其对话，接下任务后去找沈九（188,198），与其对话后花200两银子得到金耳环，将其交给阿芳，她便会随机送你一顶初级的帽子。

3.小渔的鞋子

找到小渔（204,200）并与其对话，接下任务后先去找吴神医（199,200），对话后再与其旁边的天王将领（201,199）对话，得到枇杷丸后交给小渔，她就会随机送你一双初级的鞋子。


人物的五行属性可要认真选择呀


这就是教授轻功的武师











江津村任务

1.武师的轻功

首先确认身上有50两银子，找到武师（454,391）并与其对话，交出学费纹银50两，武师便会让你去打木桩子，打完50个木桩子与其对话一次，再去打50个沙袋，打完后第2次与其对话，然后再去打50个木人，打完后第3次与武师对话，轻功就学到手了。

2.吴红梅的鞋子

首先确认身上有200两银子，找到吴老爹（438,388）并与其对话，再去找药店老板（433,385），与之对话后花200两银子得到10颗川贝丸，将药交给吴老爹，再去与吴红梅（435,384）对话，她会随机送你一双初级的鞋子。

3.虎子爹的帽子

找到虎子爹（426,388）并与其对话，接下任务后与村外那个教轻功的武师（454,391）对话即完成任务，回来和虎子爹对话即可随机得到一顶初级的帽子。

4.虎子的武器

找到虎子（446,387）并与其对话，接下任务后去找铁匠（429,388），铁匠让你去找树杈和牛皮。这两样东西在村外会固定刷新：树杈是（441,380），牛皮是（455,380）。找到后交给铁匠会得到弹弓，将弹弓交给虎子便可随机得到一件初级武器。

以上只是新手的任务，加入到门派以后，基本上每升10级还会有一个门派任务，最后还会有个出师任务，我们想，也许在未知的网络游戏世界中探索可以给玩家带来更大的乐趣，所以在这里就不一一言明了，最后提醒一句：如果在做门派任务出现困难时，可以向同门的师哥师姐们请教，一定能够得到满意的答复。

装备隐藏属性的激活方法

《剑侠情缘网络版》的五行系统较为复杂，新手不容易掌握其中规律，而在游戏中激活装备的隐藏属性又极为重要，只有这样装备的作用才会充分发挥，而玩家才会变得更强大。

1.五行相生：要想激活装备的隐藏属性，必须遵循五行相生的规律：金生水、水生木、木生火、火生土、土生金。在本游戏中，装备之间不存在属性相克的问题。

2.人物激活：人物本身的属性可激活所有相生装备的一个隐藏属性，例如金属性的人物可激活所有水属性装备的一个隐藏属性，如激活隐藏属性增加身法4级。

3.阳圈激活：衣服、帽子、鞋子、腰坠、腰带按顺序构成一个循环相生的阳圈，即衣服可激活帽子的隐藏属性、帽子可激活鞋子的隐藏属性，以此类推。例如你有件金属性衣服，如果你装备了水属性的帽子，即可激活帽子的一个隐藏属性，如增加雷伤害50点等。

4.阴圈激活：项链、武器、上戒指、护腕（或手镯）、下戒指按顺序构成一个循环相生的阴圈，即项链可激活武器的隐藏属性、武器可激活戒指的隐藏属性，以此类推。例如你有件金属性项链，如果你装备水属性的武器，即可激活武器的一个隐藏属性。

5.阴阳相生：阴圈中的每个装备都会激活阳圈中一个装备的隐藏属性，同时也会被阳圈中的一个装备激活一个隐藏属性，关系如下图。项链属于阴圈，它既能激活阳圈中帽子的一个隐藏属性，又被阳圈中腰带激活一个自己的隐藏属性。例如你有金属性的项链和水属性的帽子，尽管你没有金属性的衣服，帽子的隐藏属性仍会被项链所激活，而你要想激活项链的隐藏属性，就必须有土属性的下戒指或土属性的腰带。

6.同生装备：由下图可看出，阳圈和阴圈各有一个装备处于同一个五行位置，想要做到全激活，那它们的五行属性应该完全一致，这两种装备称为一组同生装备。

7.全激活：每种装备最多有3个隐藏属性。如果全身穿戴同一属性的装备，再由人物自身属性激活，则最多可激活10个隐藏属性，如果人物属性是火，则可激活全身穿戴的土属性装备的隐藏属性，这显然不是最佳选择。而受到人物属性影响，只激活一组同生装备，再通过五行属性相生来激活其它装备的隐藏属性，则最多可同时激活所有装备的22个隐藏属性。在这种情况下，如果你可挑选的装备很多，那么优先挑选能被人物属性激活的最好的一组同生装备作为起始相生装备。例如人物为金属性，有一组水属性的武器和帽子的隐藏属性最好，便以此组同生装备为起点，依次装备木属性的上戒指和鞋子、火属性的护腕和腰坠、土属性的下戒指和腰带、金属性的项链和衣服，这样即可激活10个装备的22个隐藏属性。

五行系统示意图













任重道远

《剑侠情缘网络版》这款游戏内测已有了一段时间，但要对这款游戏的游戏品质及市场运营前景给予准确的评价还是一件很难的事。由于网络游戏的特殊性，评价一款网络游戏要有发展的眼光。而相对于单机游戏来说，一款网络游戏最终成功与否，除了本身的品质之外，更加需要倚重于产品的综合运营策略。对金山公司总裁雷军先生及西山居工作室的采访，有两点给我们留下了深刻的印象：第一点是金山要做中国游戏业巨头，把《剑侠情缘网络版》运作成第一流网络游戏的雄心壮志；另一点是金山直面《剑侠情缘网络版》在内测期间出现的各种问题并以最快的速度予以修正。我们认为这第2点尤为重要，只有认清了不足和失误并勇于改正，才有可能取得长足的进步。

本刊的很多编辑和记者都参与了《剑侠情缘网络版》的内测活动，毋庸讳言，“剑网”在内测期间确实出现了很多问题，在这个专题的制作期间，我们同西山居的主要成员进行了很多次面对面的交流，就其中的典型问题进行了探讨。令人高兴的是，西山居很重视内测玩家的反馈意见，对游戏中很多有问题的部分进行了重大调整，像游戏的登录界面、聊天系统等甚至完全重做了。以下就是本刊记者同西山居主要成员就“剑网”第一内测版存在的问题及将来的发展方向的交流记录，希望能涵盖读者朋友们关心的问题。参与交流的有：技术总监赵青、策划经理刘威、主策划苏宇、策划孙英、主程序胡翌、3D程序陈鹏、地图制作倪宏、美术总监沈烽亮、音乐总监罗晓音和服务器维护刘鹏。“居士”是他们对自己的一种戏称，因此下文就以“居士”一词代表所有回答记者问题的西山居的大侠们。

大众软件：在中国网络游戏之初是文字MUD盛行时期，不知道“剑网”的制作者们对文字MUD有多少了解？

居士：“剑网”的很多程序员和策划都是深入了解文字MUD的，有的还当过文字MUD的巫师。在剑网的设计之初，我们也对比过文字MUD和我们的设计目标之间的差别，我们从文字MUD上借鉴了一些东西，例如它的人物属性设置、门派设置、任务方式、发展方向等；但我们并没有完全按文字MUD那样去做，毕竟文字MUD在组建方式、表现形式等方面和现今主流的MMO游戏有很大的差别。“剑网”虽然学习了过去文字MUD的一些东西，但更多的还是以现代的、主流的表现手法来进行制作。

大众软件：当今国内网络游戏多是引进的“韩式”游戏，那么“剑网”相对于这些网络游戏有哪些突出的特色呢？

居士：首先，我们认为武功和门派的概念，是区别于其它文化背景“网游”的一个比较大的特色。其它“网游”中公会、行会的设定，是无法代替“剑网”中“门派”这样一个情节的。其次，“剑网”所选择的游戏背景和游戏架构，为表现中国传统文化提供了一个很好的载体，这是国外游戏永远都不可能具备的，他们就算是打着中国文化的旗号来做游戏，也只能是一些粗浅的表皮。我们设计的初衷是要营造一个中国武侠的世界，因为目前绝大多数网络游戏，不论是国外引进的还是国内原创的，都没有体现出真正的中国武侠文化。然而当代的年轻人大多都是看着金庸、古龙、梁羽生的武侠小说长大的，所以我们想营造出一个中国武侠的世界，通过武侠世界来更好地体现中国的文化背景，使中国的游戏玩家获得一种归属感。

大众软件：单机版剑侠系列游戏和《剑侠情缘网络版》有什么关系？为什么“剑网”的客户端会做到2CD？这里面都包含了哪些特别的东西？这也是很多玩家关心并感兴趣的问题。

居士：《剑侠情缘网络版》是对单机版游戏的一个延续和扩充，它仍然是围绕着剑侠系列一贯的世界观来进行的，包括历史背景、人物的取材等都是以《剑侠情缘》为主的。之所以“剑网”的客户端会做到2CD，其中占比例最大的就



《剑侠情缘网络版》交通示意简图
（《大众软件》特别奉献）







是各种各样不同的玩家形象，相信当玩家在进行一段游戏时间后，就会发现“剑网”中的人物形象是非常丰富的。另外一点就是“剑网”的游戏世界非常之大，目前的游戏地图有5万屏，在不同的地图上我们要表现不同的建筑风格、不同的色调搭配等。为了实现所有这些，我们才将“剑网”的客户端做到这么大。

大众软件：从第1个内测版来看，“剑网”主要是在2D模式下执行的，那么将来是否会向3D方向发展呢？

居士：“剑网”也是有3D游戏模式的，在本次内测期间考虑到兼容性等方面的问题而暂时没有开放。我们会在后续的版本中提供一个选项界面，其中包括对3D光影、透视效果这些参数的设定。游戏还会自动侦测玩家的机器配置，给出一个推荐的游戏模式，玩家可自己决定是不是按推荐模式进行游戏。

大众软件：《剑侠情缘网络版》的背景是在北宋末年到南宋初年，这个时间段非常短，对于网络游戏来说这可能意味着一种先天不足。例如武当派作为一个武术门派存在，据历史考证是明朝中叶的事，而在“剑网”中却放在了北宋末年，西山居在制作“剑网”时是不是考虑到了这种时间差异上的问题？

居士：我们确实听到了有关武当、峨嵋这些门派在具体历史时期上的意见，但“剑网”是以延续《剑侠情缘》一贯的世界观为第一的，因此设定这些门派是很有必要的。就拿武当来说，它是我国道教的一个很重要的发源地和聚集地，其文化从北魏甚至更早的时期就已发展起来了，而武功流派作为其文化的一部分也很早就定型了。更重要的是现在青年玩家心中的武术门派大多都已被金庸、梁羽生的武侠小说定型了，而并非史实。同时我们认为作为游戏来讲其时间的设定并不需要完全依照历史，像大家熟悉的《金庸群侠传》、《古龙群侠传》都是把不同的历史背景粘合在一起，而“剑网”这样做的目的就是要提供一种文化的底蕴。

大众软件：既然要提供一种文化底蕴，那么“剑网”是不是还需在各门派的背景设定和特色表现上作进一步的加强？

居士：我们对于各个门派，从历史渊源、人物设定等方面都已考虑到了很多东西，我们会在后续的版本中将所有的东西一步一步地开放给玩家去了解、去认知。由于游戏的主要背景是宋金之争，我们会考虑在这条主线之下加入这一历史时期的著名人物和事件，给游戏带来新的玩法。

大众软件：“剑网”的游戏地图看起来就是一幅简略的中国地图，将来“剑网”还会有地图场景上的进一步扩充吗？

居士：“剑网”目前开放的只是中国地图中的一部分，我们还有很多设计中的场景没有做进来。我们首先会把已开放的场景做得更好看，做得更有中国特色，让玩家看起来更舒服。在这个基础之上，我们会陆续开放新的场景，比如塞外这样的场景。对于游戏的可扩充性我们有充分的信心，我们的计划已制定到了2005年，对于后续的功能补充，包括对地图的扩充、对门派的强化等，这些都是我们计划中的工作。

大众软件：当前有一些网络游戏是大力提倡PK的，像《传奇》、《奇迹》，而另外还有一些网游则是限制甚至取消PK的，像《仙境传说》、《魔力宝贝》，那么“剑网”对于PK的态度又是怎样的呢？

居士：因为网络游戏实际上是提供了一个人与人交互的平台，那么在这个世界里面人与人交互的方式当然是越多越好，而PK作为一种人与人之间重要的交互手段，它的存在是非常必要的，因此在制定游戏规则时我们偏向于鼓励PK的原则。具体来讲，我们所鼓励的是不同阵营之间的团队PK，既有斗争又有合作，这也正契合了那种正邪不两立、血雨腥风的武侠世界的感觉吧。

大众软件：谈到PK就必然关系到游戏系统平衡性的问题，这其中包括武功技能、武器装备等多方面的平衡，在这些方面“剑网”是否还有很多工作要做？

居士：的确，我们认为平衡性的设定实质就在各门派的定位上，我们首先考虑的是每个武侠门派在武侠小说中给大家留下的印象是什么样的，以及以传统的中国武侠为基础，建立了一套比较复杂、灵活的系统。对这个系统的合理调整自然是需要时间和实践的。在内测中，的确反映出了不少问题：就说武器方面，我们对不同的武器都作了个性化的处理，但由于程序设计上的一个失误而使得枪的攻击力是原来的3倍，这种不平衡性导致游戏中的大部分玩家都使用枪。我们会在解决这个问题后，通过观察玩家的反馈来决定是否对不同武器的个性化处理作进一步的加强。再说装备方面，我们也看到除了回血、回内力装备外，其它装备无人问津这样的不平衡现象，对此我们会降低回血、回内力装备的出现概率和功效，以达到与其它装备平衡的目的。诸如此类的问题都会作出调整，我们承诺，到公测时大家就会看到一个具有比较好的平衡性的“剑网”。

大众软件：据一些新玩家反映“剑网”的上手难度偏高，在新手村附近打怪很容易死亡而损失很多经验值和金钱，













这是不是对新手显得不太友好？

居士： 我们正在对这方面的问题进行调整，降低游戏上手难度，提高游戏对玩家的友好度。具体来讲，首先是将新手村附近主动攻击的动物由两种减少为1种，它们的分布密度也会有所降低。第2是新手任务方面也会增加很多，会给出更多的线索帮助新手完成任务。同时我们还将开放一个任务记事本的功能，帮助玩家记录已完成和未完成的任务。第3点就是对游戏中重要的出入口以及重要NPC的所在地，像玩家经常需要用到的铁匠铺、药铺等，都会在小地图上给出明显的标记，以方便玩家游戏。

大众软件： 在玩家打怪时，是否还应该加强游戏寻路系统的功能，以进一步提高游戏对玩家的友好度呢？

居士： 我们在制作《剑侠情缘》单机版时曾使用过复杂的寻路系统，但在网络游戏中这种复杂的寻路系统会给服务器带来沉重的负担，因此目前大部分网络游戏都只采用了比较简单的寻路系统。"剑网"相对于其它网络游戏来说在地图设计上更加复杂，因此在寻路计算上对服务器的要求也更高，对于这方面我们还在作调整，到"剑网"正式版推出时我们会做出一个更好的寻路系统来。

大众软件： 许多网络游戏中重复的练功打怪往往会使玩家感到厌烦，那么"剑网"在提高玩家练功打怪时的趣味性方面有怎样的设计？

居士： 主要是两个方面的设计：一方面是不同地图中的怪物种类、密度和分布情况都是不同的，让玩家对不同地图的感觉就是不一样；另一方面是在同一张地图中我们会随机安排几个像"暗黑"中那样的"黄金怪物"，这种怪物比较强大，而打它的话可获得更丰富的经验和更好的装备。

大众软件： 有一些级别较高的老玩家说当他们完成"出师任务"后就会脱离门派，不仅原来的门派频道不能用了，而且还和原门派变成了敌对的关系，这是不是不太合理？

居士： 关于这个问题我们首先要向广大玩家道歉，由于我们在宣传上没有讲清楚——我们在内测版本中并没有开放玩家自建帮会的功能，使得出师以后的玩家处在这种比较尴尬的境地。实际上我们在设计之初是这样考虑的：玩家在出师之后可加入玩家自建的帮会，这样就可再次进入一个有组织的氛围里面去。但如果玩家不想脱离原有门派，那么完全可不去做出师任务，因为出师任务除了转换玩家的阵营外，对其它方面没有任何影响和奖励。我们建议玩家在内测阶段尽量留在门派里面，将来开放了自建帮会后我们也建议玩家有选择地离开门派。

大众软件： 那么玩家自建的帮会和他们原先的门派之间还有什么互动关系吗？

居士： 玩家帮会中的成员可能来自不同的门派，他们与原门派不会有什么直接的关系。打个比方说，门派就好比是学校，而出师的玩家就好比从不同学校出来的毕业生，他们走到了一起组建帮会，就好比成立了一家公司，为了同样的目标而共同做一些事情。我们将来会在系统设计上为玩家帮会提供更大的舞台，让他们之间能产生更多的互动关系。

大众软件： 那玩家帮会和原有门派之间会不会产生不平衡的问题呢？因为出师的玩家级别一定比较高！

居士： 我们认为不会产生不平衡的问题。一方面是因为各门派内部必然还有一些不愿出师的高等级玩家存在，他们可形成门派的实力中坚；另一方面玩家帮会由于需要从门派中吸收成员，所以他们也必须与某些门派形成同盟的关系，这样玩家帮会也就相应地被划分到不同阵营中去了，玩家帮会中成员的名字也可出现各种颜色以代表其不同的阵营。

大众软件： 不同阵营的玩家除了可互相PK外，是否也可相互配合？

居士： 在第1个内测版本中是不允许不同阵营的玩家一起组队的，但在"剑网"的后续版本中会取消这个限制，除了新手以外的各门派玩家都可相互组队外，新手与新手之间也是可组队的。队伍的阵营是以组队时队长的阵营为标准的，队内的成员是不能相互攻击的。同时为了避免不同阵营的玩家在组队时发生误伤，我们还会在游戏中引入一个PK开关，当这个PK开关处于关闭状态时是不能攻击其他玩家的，但有可能会被其他玩家攻击。我们会在小地图上用不同颜色标示出玩家周围有哪些人打开了PK开关，同时我们可能还会在系统消息中告诉玩家周围有哪些人使用了打开PK开关的动作。我们还会保留玩家发动偷袭的能力，也就是说允许玩家走到他人附近突然打开PK开关并发动PK攻击，这样做的目的是为了保证游戏的乐趣不会降低。对于同门玩家之间我们也可能会加入比武模式，具体来说就是允许同门玩家之间互相下战书，而后进行比武，这样做的目的同样是

剑侠情缘网络版三首主题歌曲谱。这三首歌曲是《这一生只为你》、《大英雄》、《剑侠情》，分别由国内当红的二人组合"羽·泉"、"彝人制造"组合的成员之一的阿木和女歌手陈妃平担纲演唱。


《剑侠情缘网络版》主题歌录音现场。











为了保证游戏中的乐趣。

大众软件：在玩家组队时能否提供一些便于队伍行动的指令？组队时的经验值是怎么分配的呢？目前的内测版本是给怪物最后一击的玩家会得到全部经验和战利品，这样是否科学呢？

居士：第1个问题可从两个方面来讲：首先是快捷操作，比如自动跟随队长的操作去做一些事情，这是在我们考虑之中的；另一方面有很大一部分玩家技能，例如峨嵋派的补血技能，其作用范围都是以队伍为单位的。关于第2个问题，我们是这样调整的，根据队伍中的人数将怪物提供的经验值增大，然后再根据组队玩家的人数将总经验值分成相应的份数，再根据这个怪物的等级与每个玩家的等级差，通过一次运算把这些经验值换算成一个百分比给各个玩家加上。有一个特殊情况就是假设有两个等级相差不多的玩家组队，但只有一个玩家在战斗，另一个只是在“蹭”经验，那么这个战斗的玩家得到的是约6成的经验。但如果两个玩家的级别相差过大，也就是所谓的高手带新手，我们会在经验值的算法上进行调整，使新手不会获得更多的“超前”经验。关于第3个问题，对于没有组队的玩家们共同打一只怪的情况，我们将跟据每一个玩家对杀死这个怪物所贡献的“度”，来决定他所能获得的经验值而不是谁打了最后一下就得到全部的经验值。

大众软件：除了“剑侠”这一方面外，在“情缘”方面有没有什么特别的构想？

居士：这方面的构想在很早以前就已提出来了。我们对于玩家间的“契约关系”有一个比较完整的想法，大体上说就是允许玩家之间结婚、结拜，结婚后还可能会生出一个小帐号（笑）。形成“契约关系”的手续非常简单，只要玩家向系统提出申请，交纳一定的费用，并拿到指定的道具就可以了。具有“契约关系”的玩家之间在阵营、经验值等诸多方面上，都可获得比组队更大的共享增值。这是“情”的一方面，再说“缘”这一方面。我们的设计初衷之一就是要使得每一个门派都具有亲合力，同一门派之中的玩家都能成为关系非常好的兄弟姐妹，老玩家可带着新入门的兄弟去完成任务，高等级的玩家愿意把自己的一些东西给自己门派里的兄弟姐妹们共享，使得玩家在门派中能感受到一种人情味。另外，我们还会开设专门的交易场所，以方便玩家们进行交易活动。

大众软件：玩家在游戏中得到好的武器装备后，都希望能安全地保存下来，那么“剑网”在保存玩家档案资料的安全性方面又是怎样处理的呢？

居士：我们已有了一套机制来控制保存时间，现在的设定是每10分钟服务器存一次档。当然我们也会在以后的游戏执行中，根据玩家的反馈再作相应的调整；我们也会考虑在玩家得到一些特殊的装备或发生了某个特殊事件后，立刻执行存盘的操作，以避免因为服务器可能出现的一些偶然问题而使玩家遭受损失。

大众软件：对于游戏来说音乐也是一个不可缺少的组成部分，西山居对“剑网”在音乐制作方面的态度又是怎样的呢？

居士：我们认为不论是单机游戏还是网络游戏，音乐都是非常重要的。由于西山居工作室拥有罗晓音这样在国内知名的优秀游戏音乐制作人，我们在游戏音乐制作上的实力应该说是比较强的，玩家们也都比较认同。所以我们在制作“剑网”时也花了很大的精力去考虑音乐、音效方面的问题，我们要让玩家在游戏时能感受到音乐、音效对气氛的烘托作用，我们希望音乐能成为这款游戏的一个卖点。

大众软件：在国外网络游戏大量涌入国内时，“剑网”有没有可能走出国门，向海外发展？

居士：事实上这方面的事情已在具体的运作过程中了。还在“剑网”的开发阶段，就已有多家国外的游戏运营、代理公司和我们取得了联系。

大众软件：有关“剑网”的问题现在基本上了解清楚了，非常感谢各位接受我们的采访。那么在最后能否再总结一下《剑侠情缘网络版》相对于国内其它网络游戏，有哪些最突出的优势和最需要改进的地方呢？

居士：“剑网”最突出的优势有两点：一是对真实的中国武侠世界的营造，其它网游是很少能做到的；二是“剑网”游戏世界地图的丰富程度和巨大程度，也是其它网游难以相比的。而最需要改进的地方，目前来讲就是系统平衡性方面的调整，这也是玩家反馈意见最多的地方。我们目前有一个程序员和一个策划专门负责平衡性方面的调整。我们希望玩家们能融入到一个真实的武侠世界中去，让玩家们能真正体验到他们曾在武侠小说中看到的那种大侠的滋味，还是我们核心卖点的那句话——我的剑侠，我的江湖。



《剑侠情缘网络版》全地图。

金山自主开发的这款中国武侠背景的网络游戏，还远不能说成功，因为到目前为止它只是个框架。正如金山总裁雷军所言，目前的“剑网”就像一座刚刚盖好的大厦，还没有进行内部装修，等装修好以后情况就会完全不一样。我们认为金山有必要意识到，它现在所要做的不仅仅只是一款网络游戏，而是要通过这款游戏重建玩家对于国产游戏的信心，要通过这款游戏确立网络武侠游戏的规则，要通过这款游戏让自己成为国内游戏产业的领军人物之一！要想做到上面任意一条，任务都是极其艰巨的，口头的承诺和空洞的宣传没有任何作用，切实地做好每一项工作才是关键。

努力虽不见得会成功，但一定会有收获。

我们希望金山能取得成功，也期待着金山的成功。做一款国人自主开发的中国武侠背景的精品网络游戏，这一直是个梦想——“我们的剑侠，我们的江湖”。



做中国游戏产业的巨头

——金山总裁雷军专访

为了对《剑侠情缘网络版》这款游戏的综合开发、经营思路及举措有一个深入和全面的了解，本刊记者对金山公司总裁雷军先生进行了专访。

大众软件：金山公司最初是以软件开发而出名的，开发游戏是出于一种什么样的考虑？

雷军：金山公司在同微软竞争的过程中，特别是1995、1996年，压力非常大！在那个阶段我们就考虑应用软件的竞争太残酷，是一种面对面的竞争，你用了我们的WPS就不会使用其它的同类产品。杀毒软件也是一样。游戏业的竞争，相对来说空间比较大，而且有中国特色的话，不怕外来竞争。外国的游戏做得再好，只要你把本土特色的游戏做好，就有一定的市场。台湾省某些公司的成功也给了我们很大的信心。

大众软件：金山公司是什么时间开始考虑去做一款在线游戏的？《剑侠情缘网络版》又是从什么时间开发的？

雷军：金山涉足网络实际上很早，1996、1997年金山是国内最大的电话拨号入网BBS（西点、西线）的经营者，我本人也是其中的特别活跃者，每天写300个帖子。但当时我们一门心思地只想做好软件，从而错失了进军网络的第一次时机。直到1998年8月，我才意识到因特网的机会扑面而来；以金山从1996年就开始做BBS来看，应该是从1997年开始做网络才是对的，我的意识晚了一两年，不过卓越网目前的状况很不错。到了1998年底，我就提出要做网络游戏，开发完《决战朝鲜》后，大概在1999年下半年我们就开始着手尝试，不过由于各种原因而进展不大。后来《万王之王》开始运营时，华彩曾找到金山，希望金山来运营这款游戏，但我们在核算了租带宽等运营成本之后，觉得在当时运营《万王之王》基本不会有什么利润，所以就放弃了这个机会。

到2000年6月份“剑侠2”完成以后，我们就决定自己做网络游戏——《剑侠情缘网络版》。

大众软件：能不能请你讲一下，金山公司对于《剑侠情缘网络版》这款游戏做了怎样的投入？金山对于《剑侠情缘网络版》的投入是否意味着金山经营策略的转变？


北京金山的游戏角
金山雷军 VS 大软田震

雷军：从2003年起，金山公司的经营策略进行了较大的调整，我们不仅要成为中国软件产业的巨头，也要成为中国游戏产业的巨头。这种改变在进行中，举个比较简单的例子也许更能说明问题：我们北京金山公司出资购买了PS2、XBOX等游戏机，在公司内部建立了游戏角供员工在工作之余进行游戏，培养公司的游戏氛围。珠海那边也有类似的举措。我个人也作了很大的改变，准备用半年的时间熟悉各类游戏尤其是网络游戏，我现在可以一口气地说出30款网络游戏的名称、开发商、各自的特点和运营情况。为了完成这种改变，我们现在准备在北京组建3个类似于西山居的工作室，到年底之前，游戏开发制作人员预计达到200人的规模。同时金山暂停了包括《剑侠情缘3》在内的单机游戏项目，全力进行网络游戏开发，除《剑侠情缘网络版》外，还要自主开发另外几款网络游戏。在这里也想通过《大众软件》广为宣传，希望有才干的青年踊跃加入。

对于《剑侠情缘网络版》而言，金山也抽调了一大批技术骨干加入制作，包括WPS Office、毒霸、词霸等项目的技术负责人都参与负责“剑网”的某些项目，到目前为止我们在“剑网”项目的总投入已超过1000万元。

大众软件：谈到投入，我们想问一下西山居目前的经营状况，据说西山居从成立以来累计亏损额超过500万。同时西山居近期有比较大的人员变动，你怎么看待这件事？

雷军：首先要说，做任何事情都要先有投入，所以外界关于“西山居目前亏损额超过500万”的说法我不能认同，如果真的把这种先期的投入后产出的差值说成是亏损的话，那数值是近1000万。不过这并不能影响我们继续投入的决心，金山要做中国游戏产业的巨头，需要这样的投入。说到西山居的人事变化，我也不认为变动很大，西山居40多名成员，绝大多数人都已工作了两年以上，可以说队伍是基本稳定的，个别的人事变动也是正常的人才流动。

大众软件：请你预测一下《剑侠情缘网络版》这款游戏的市场前景。

雷军：我可以明确地告诉大家，我们的目标是到明年年底100万人同时在线（峰值）。这不是一个不切实际的口号，金山不相信奇迹，但金山经常创造奇迹！金山提出了很多夸张的数字，比如说红色正版风暴说要卖100万，最后的







结果是110万；去年的蓝色安全革命说“在50天卖50万”，最后卖了60几万，这些数字都是业界所公认的。我们之所以对这个目标充满信心，基于以下几个原因：

第一，盛大的《传奇》创造了奇迹，网易的《大话西游Ⅱ》也取得了不错的业绩，台湾省的游戏橘子做《天堂》，做到了25万人同时在线，是台湾省人口总数的1%；第二，网络游戏的市场远没有达到饱和。以金山公司来举例，珠海是15MB的带宽网络，北京是6M，可以想象玩网络游戏一定非常爽，这么好的条件，在不是工作需求的情况下金山的员工有多少人在玩网络游戏呢？只有三四十人，以金山700名员工来算，大致也就是5%的比例，这个比例太低了，如果网络游戏的宣传和推广做得好，我相信这个比例可达到40%甚至更高。金山的员工年轻、懂电脑，具备玩网络游戏的条件，虽然工作很忙，但找出一些时间玩游戏也不算困难，由此可看出网络游戏这个市场还远没有饱和，可以有5～10倍的扩展空间；第三，国家加大了对软件、游戏产业的投入。科技部拿出专项资金来支持软件、游戏产业。1个多月前，科技部副部长马颂德等领导莅临金山指导工作，除了关心金山核心产品WPS办公软件之外，还对网络游戏产品的产业价值十分重视，指出我们必须自主开发本土文化内涵深厚、健康向上的国产游戏精品；第四，当然是对自己公司实力的自信。金山不只是一个游戏制作公司，而是一个综合性的公司，目前我们从事毒霸、词霸等项目的技术人员也加入了“剑网”的开发。目前我们的服务器技术是一流的，可做到1秒钟刷新20次、9屏同步刷新，而普通的网络游戏只能做到1秒钟刷新1次、1屏同步刷新。我们现在有1组10台服务器，每台服务器可做到10 000人同时在线，现在内测出现了各种各样的问题，将会在下一个版本中作出改进。

大众软件：请你预估一下今年金山公司的总产值中游戏部分能占多大比重？另外，很多人认为，金山运营网络游戏是为了“冲上市”，你怎么看这种说法？另外，金山上市的前景如何？

雷军：游戏部分能占多大比重今年不好说，预计明年要占到一半以上。关于金山上市的问题，我不方便多谈。至于说金山运营网络游戏就是为了“冲上市”，我觉得有些冤枉，近三四年里，金山无论做什么事情别人都会说你是为了上市（笑），其实金山是个务实、理性的企业，不会为了上市而上市，上市只是企业发展的必然阶段。

大众软件：如你所说，《剑侠情缘网络版》从2000年下半年就开始制作，到现在已近3年的时间，你对这个进度感到满意吗？

雷军：进度不能十分让人满意，我们对于开发网络游戏经验不足，在开始时走了一些弯路。但我们的开发团队有两句话——任何事情都没有想象中的那么糟，任何事情现在开始做都不算晚。我本人现在的精力2/3放在《剑

视野

PC GAMER
2003年08月号



在今年风潮最劲的游戏盛事（也就是电子娱乐大展，又称E3）上，电脑平台再一次成为开发商、发行商和玩家不二的选择。电脑游戏以其炙手可热的作品征服了与会者，证明了人所共知的那一点：最好的游戏，永远属于PC。

要在众多佳作中精挑细选出20名来，实在叫人左右为难。办公室里永远充斥着意见相左的争辩。我们只能说，我们有充分的理由相信，这些当选的作品是目前电脑游戏中最出色的。

今年的E3清楚地说明了第一人称射击游戏的全面回归，不仅《半条命2》（Half Life 2）和《使命的召唤》（Call of Duty）散发出迷人无比的光彩，就连《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）、《勇士们》（Men of Valor）以及《三位一体》（Trinity）这样的作品也蕴藏着大卖的势头——DOOM Ⅲ自然是不用说，可惜的是，在这次E3上只公布了一小段影片，也没有新的插图和游戏内容可透露。不幸的是，和去年的大放异彩相比，单机角色扮演游戏在今年发挥得并不理想。只有Troika小组的《避世潜藏——血族》（Vampire:The Masquerade —— Bloodlines）以及《灰鹰》（Greyhawk）算得上响当当的大手笔。此外，虽然即时战略游戏一度是电脑平台上的宠儿，但这两年来它的表现还是不禁要让拥趸们失望。

GameSpy.com
2003年07月21日



2003年的7月15日，是一个里程碑式的日子：日本任天堂家用主机诞生已有20年了。你可能更熟悉它的俗名——红白机。不管叫什么，任天堂这款8位元主机为游戏工业带来的冲击是不可忽视的。实质上，它在世界上的分布超过了人们的想象，一段时间里任天堂可以说依此控制了整个市场。同时，红白机也单凭一己之力，明确了北美同行对电子游戏趣味性和娱乐性走向的认识。这台上世纪70年代技术制造，由塑料盒子和电路板组成的玩意，的的确确改变了我们的生活。

因此，我们决定把一周的时间献出来，向任天堂8位主机和它所做的一切致敬。我们将带你回顾它的原型是如何制造出来的，为你展示当时的硬件条件，告诉你它是如何经历重重艰难才得以进入美国的。对了，还有那些令人难以忘怀的游戏。这里我们不只是简单的回顾，毫无创意地进行罗列，我们还会告诉你它们的开发轶事，带你去了解它们在生产过程中的种种酸甜苦辣。我们会参考大卫·谢夫的《游戏结束，任天堂电子游戏光辉史》、雷纳德·希曼德的《凤凰涅磐——电子游戏起伏》，以及史蒂芬·肯特的《电子游戏权威史》等文献书籍，并且向任天堂数据库加以求证，以保证资料的详实。







侠情缘网络版》上，我在珠海的办公桌就设在“剑网”开发小组的办公室中，金山现在调集了强大的技术力量共同攻关。

大众软件：金山是否考虑过在《剑侠情缘网络版》运营的同时，代理国外的网络游戏？以金山的综合实力，相信也可取得不错的业绩，同时也能在各方面为《剑侠情缘网络版》的运营积累经验。

雷军：最开始时也有过这种想法，但考虑到金山公司的特点是长于研发、长于营销、长于管理，代理游戏却是个全新的领域，风险比较大，而且代理一款普通网游，维持一两万的同时在线人数同金山自身的追求相去甚远。

大众软件：《剑侠情缘网络版》内测开始后，在平衡性等方面出现了一些问题，您怎么看待这件事？您认为对于一款网络游戏来说，是品质重要还是宣传、推广更重要？

雷军：首先我要说，我对这次内测的结果很满意。我们内测的主要目的是对游戏的构架及服务器的稳定性进行检测，现在看来这个目的达到了。没有这样一个规模的内测，问题就不会暴露出来，也就没法解决。韩国制作的网游，在国内测试时出现的问题较少，很大的原因是因为这些游戏在韩国已开始收费或至少也是通过了内测阶段，而《剑侠情缘网络版》是完全自主开发的，出现问题较多也属正常。这次内测，平衡性是出了一些问题，但这并不是游戏本身设定的原因，而是由于程序Bug所致，比如说天忍教的火墙还有枪的攻击力，都因为Bug而被夸张化了。现在这些问题已得到了调整，并且随着测试的进程会不断地进行调整。根据第1阶段内测的反馈，我们将很快推出全新的游戏版本，从界面、角色登录到游戏中的聊天系统等，都更换为全新的，相信玩家们玩到这个版本时，会有完全不同的感觉。目前的剑网就好像处在“装修”阶段，装修后的效果自然是大不一样！

对于一款网络游戏来说，最重要的当然是本身的品质，在保证品质的同时我们会尽力作好宣传和推广工作。

大众软件：金山对《剑侠情缘网络版》运营过程中的维护及产品本身的宣传、推广工作是怎么考虑的？

雷军：网络游戏的运营过程中有很多前车之鉴，有很多好的游戏被“外挂”给毁了。金山公司对于“外挂”的看法是这样的：对于那些可减轻玩家重复操作负担的“良性外挂”，我们尽力把这些方便玩家的功能集成到游戏本身的功能中，这样也就避免了这种外挂；对于破坏游戏平衡性、影响玩家正常游戏的外挂程序，我们坚决封杀，毫不手软。

对于产品的宣传和推广，也有很多成功的例子可借鉴。我前一段时间到南方的几个城市去考察，发现网络游戏有很强的地域性，而且潜在的市场大得惊人，这对金山公司十分有利，我们在全国10多个城市有办事处，可进行深入地推广活动。金山曾成功地举行了“缉毒世纪行”等针对“金山毒霸”的大型活动，取得了很好的效果。对于《剑侠情缘网络版》，我们也会举办各式各样的宣传活动，敬请大家期待。

大众软件：感谢你接受我们的采访。

雷军：等《剑侠情缘网络版》取得成功后，欢迎你们再次来采访我！

The Adrenaline Vault
2003年07月21日



互惠互利，向来是自然母亲为了确保有价资源的最大利用，而赋予我们的天性。但是，当这种游戏资源的共享模式步入了歧途怎么办？当专为娱乐家用机设计的游戏被移植到了电脑上时，源代码再利用的副产品就产生了。

移植作品，一度是个完全保证不了利润、预示着亏损的不详名词。在此没有必要阐述家用机和电脑究竟哪一种平台更加优秀，无论在什么设备上玩，游戏最终目的都是满足你的娱乐需要。然而，主机和电脑终究还是不同的，而其中最大的区别就在于信息输入的方式。手柄简单易用，但不像电脑那样，有丰富的自定义选择。鼠标的存在更是增加了从系统到系统间转换的基础困难。同样，把一款作品改编到另外一种完全不同的平台中，其间过程必然会疏忽诸如操作、镜头控制等细节方面的独特性。简单举个例子来说，你能想象要怎样在任天堂64上玩《星际争霸》吗？尽管有像《侠盗猎车手Ⅲ》、《黑客帝国》、《古墓丽影》这样专门的多平台游戏，但游戏质量、设计概念、游戏系统等问题不会就这样被轻而易举地攻克。看看《博德之门》在电脑和在家用主机上的区别就知道了。长此以往，电脑游戏将在各种家用机争相辉映的景象中暗淡下去。只有一件事是肯定的：在目前这个电脑游戏行业不景气的环境里，假如我们依然不能摆脱外来思维的束缚，去创造属于电脑自己的游戏的话，那么就必须给那些移植游戏严格把关，确保它们的质量，而不是仅靠丰厚的市场利润来制定营销方针。不然，下次你还想享受游戏的乐趣，就非得捏一只手柄在掌心里，和电视机靠得非常近才可以了。

Gamespot
2003年07月22日



互动数码软件协会，7月22日正式将名称改为娱乐软件协会。

代表美国电子游戏开发商的互动数码软件协会（Interactive Digital Software Association），简称IDSA，将其官方名称正式改为娱乐软件协会（Entertainment Software Association），简称ESA。新名称在修改当天立即生效，其官方站点也被改为www.theesa.com。

对此，现任娱乐软件协会总裁道格拉斯·罗温斯坦发表讲话说：“全美有超过半数的人口，把成百小时的娱乐时间，都花在电脑、游戏机、手机和因特网上。他们所做的，实质上是在消费各种各样的娱乐软件，简单来说，就是玩游戏。如今，娱乐软件协会的成员早已由之前复杂的成分，沉淀成今天开发和发行这些娱乐软件的众多公司了。因此，娱乐软件协会这个新名称能更清晰也更直接地表现我们所代表的这个行业。”

现在，娱乐软件协会的宗旨依然是为北美电子游戏发行商的需求服务，除了负责每年一度的E3大展以外，它还提供会员发行商一系列的优惠和权益，包括全球性的反盗版计划、产业与消费者群体调查，运用第一修正案和知识产权相关法令保护成员开发商等。

游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

新闻头条

国家新闻出版总署成立游戏工作委员会

■本刊记者 古留根尾·我我神



7月22日，由新闻出版总署发起的全国性游戏出版行业组织——中国出版工作者协会游戏工作委员会正式成立。该组织旨在加强企业间的联系合作，改善和健全游戏出版业的内外部环境，加强与海外同行的交流与合作，树立游戏出版业的正面形象，并维护游戏出版经营企业的合法权益。在7月21日的筹备委员会预备会上，来自新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”办公室等国家机关，以及从事游戏出版经营的搜狐、网易、新浪、盛大、金山、天人互动、银冠电子、天府热线、海虹控股等公司的与会者，分组讨论了游戏工作委员会章程、出版行业自律公约、游戏工作委员会工作计划以及健康游戏忠告等文件。代表们就游戏工作委员会会员加入制度、理事会投票代表的组成、电子出版物在协会的组织下审批程序等问题进行了细致的讨论，提出了各自的意见。在22日的正式大会上，推选出了中国出版工作者协会副主席兼秘书长谢明清为游戏工委理事长，中国软件行业协会教育软件分会副主任王泓冀、中国出版工作者协会电子研究会副秘书长辛晓征为副理事长。此外，搜狐在线、新浪、网易、上海盛大、海虹企业、金山软件、北京银冠等公司的法人也担任了副理事长的职务。在大会讲话中，新闻出版总署副署长桂晓风在讲话中指出：鉴于目前全国网络用户达到6800万人，网络游戏业的发展态势喜人，运营、销售、开发电子游戏的专业公司也超过80家，网络游戏出版物单位也为数众多，因此需要一个组织能够帮助政府管理互联网以及游戏相关行业，实施监管、规范经营行为，打击盗版，制定相关政策等职能。正式成立后的游戏工作委员会，将致力于游戏出版业健康化发展、配合政府主管部门的管理和协调工作、维护知识产权所有者正当权益等工作。P

访谈

连邦、目标联合举行《傲世三国Ⅱ》新闻发布会

——专访目标软件总经理 张淳



■本刊记者 Littlewing



7月16日，连邦公司和目标公司联合在中国大饭店召开新闻发布会。在会上目标软件总经理张淳演示了基于目标软件最新开发的GFX 3D引擎制作的《傲世三国Ⅱ》，并宣布《傲世三国Online》将由目标和连邦共同运营。会后本刊记者对张淳进行了独家专访。张淳首先介绍了《傲世三国Ⅱ》的情况：《傲世三国Ⅱ》采用的GFX 3D引擎具有同屏10万个多边形的表现能力，在画面表现上不亚于强大的Unreal引擎。在游戏中将领的作用更为突出，小说中赵子龙以一当百的场面将成为可能；同时为了保证游戏的平衡性，将领要通过杀敌数量来积攒杀气，才能使用各种技能。《傲世三国Ⅱ》与以往注重“战术”、依靠资源和生产来发展模式的即时战略游戏不同，把游戏的重点放在了“战略”上，阵形的布置、兵种的相克将对游戏的胜负产生重要影响。在谈及此次与连邦的合作时，张淳告诉记者：以往国内网络游戏运营模式大多是开发商直接把游戏交给运营商运营，而渠道商则只负责销售。产业链每个环节分开，使得渠道商不去主动作产品推广，而运营商在接到玩家有关技术问题的投诉时无法迅速解决，因此目标和连邦决定采取新的运营方式：双方共同运营，由目标负责产品的技术维护和服务器架设，连邦负责推广销售，尽量精简产业链结构。采取这种运营方式双方同为运营商，玩家意见可直接反馈给目标软件，而连邦公司同时进行市场推广和渠道工作，可将市场活动和销售紧密结合。《傲世三国Ⅱ》将在年底推出，而《傲世三国Online》有望在明年年初公测。P

清凉夏日之旅——石器时代“寻找美人鱼”活动举行

北京华义、《软件与光盘》和17173网站联合推出为期2个月的《石器时代Online——海贼王遗迹》——寻找美人鱼活动，活动的参赛对象为《石器时代》的女性玩家。参赛者可通过17173的相关活动页面提交自己的照片和录音。另外，为了配合此次的“寻找美人鱼活动”，北京华义公司还于8月9日和8月23日，分别在上海和广州两地举行《石器时代》玩家见面会。

《仙剑奇侠传三》征词活动开始

寰宇之星为配合《仙剑奇侠传三》上市，举办了“御剑江湖，仙曲仙语”主题曲原创征词活动，为《仙剑奇侠传三》主题曲《御剑



数码GAME

2679：目前在电脑游戏玩家心目中最棒的机型是来自Alienware和Voodoo两家公司生产的计算机，Alienware推出的基本配置机型起价都是2679美元，而很小的升级改装都要追加1000美元。

94：CESA对于9月26日到9月28日在幕张展览馆举行的东京电玩展2003（TGS2003）发布公开声明。这次TGS共1355个展台，参加展会的公司多达94家。

240万：日前，SCEI的统计数字表明，PS2网络接入主机套装（PSBB Unit+网络接入装置）在日本、美国及其它地区销售总和为240万台。

■本刊记者 Littlewing

第九艺术

“希望这一事件能给这个产业提个醒：游戏的成功并非是由印刷在包装盒上的名字、品牌或其它什么所决定的，而是由制作这个游戏的人决定的。正如你希望阿诺德·施瓦辛格参与你的影片，希望斯蒂夫·金或J.K.罗琳为你写书，你同样希望最优秀的人来为你做游戏……人是最重要的。”

——Bill Roper谈到离开Blizzard的原因时说

“人们把真实的世界带到了EQ诺拉斯大陆！”

——美国著名经济学家Edward Castronova教授在加利福尼亚大学对EQ玩家账号物品线上线下交易现象研究后得出结论

“中国电影工业前一年所有影院的收入只有8亿元，盛大公司一年的收入就有4亿元，相当于它的半壁江山。”

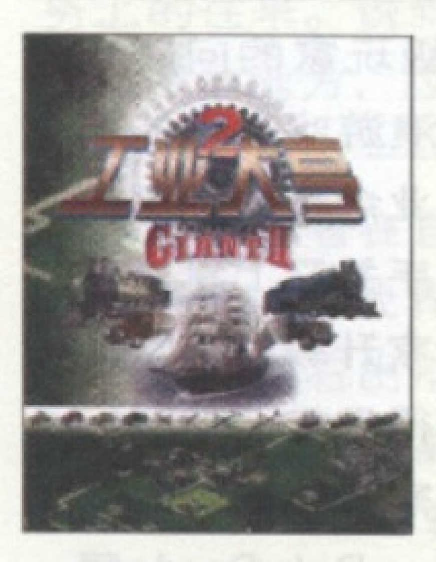
——陈天桥在谈到盛大在网络游戏上的收益时自豪地说

江湖》征求歌词。寰宇之星表示：回馈“知音”的方式除了万元大奖之外，就是如期奉上品质卓越的产品。详情请到活动页面http://games.sina.com.cn/z/p3/查询。

中国AMW国美电子竞技联赛2003重庆赛区比赛结束

本次中国AMW国美电子竞技联赛2003重庆赛区评级赛，在重庆最大的网吧“阅读网城”顺利举行。在目前已完成的《反恐精英》与《星际争霸》项目中，共有106人参加了比赛。由于两个项目的实际比赛人数并没有预计的多，重庆赛区就成为本届联赛评级赛阶段第1个被缩减出线名额的赛区。经过两天的紧张角逐，SCI)_LoveYY成为重庆赛区《星际争霸》项目唯一的甲级选手。在《反恐精英》项目中CQCNC战队获得了《反恐精英》项目甲级战队资格。7月13日举行了《魔兽争霸Ⅲ》项目的比赛，同时举行了大赛的颁奖仪式。

《工业大亨2》即将上市



《工业大亨2》是JOWOOD公司推出的模拟经营类游戏。《工业大亨2》地图的面积在前一代的基础上扩大了数倍，游戏内容则涵盖了几乎所有的工业生产领域。游戏的时代背景是工业革命开始的时代。玩家在游戏中将亲身体验影响世界工业进程和格局的每一个重大事件。除了工业生产外，你还可参与城市建设。《工业大亨2》由光谱博硕公司代理，将于8月底与玩家见面。

兆鸿公司签约《神之领域》



7月18日，上海兆鸿投资管理公司与韩国NEXON公司签约，宣布将在大陆运营NEXON公司开发的游戏《神之领域》。《神之领域》是一款类似RO的网络RPG，游戏人物和NPC都采用可爱的Q版造型。《神之领域》上个月在韩国正式收费以来，已排名韩国收费榜的第3位。在台湾省《神之领域》更有F4、梁咏琪、蔡依林等明星代言，拥有相当高的支持率。兆鸿公司目前已开始游戏的调试和服务器的架设工作，预计9月展开公测。

久游网与韩国Wizard Soft公司签订战略合作协议



久游网（www.9you.com）7月15日在上海与韩国网络游戏发行商Wizard Soft公司（KOSDAQ）及韩国门户网站Hanafos（www.hanafos.com）正式签订战略合作协议。根据此项为期2年的合作协议，双方将全面交换各自开发并在本国投入服务的多种休闲类及棋牌类网络游戏，并相互提供相应的网游开发技术及游戏源代码。预计双方将在本年度内分别向对方提供棋牌类网络游戏9套，休闲类网络游戏2套以上。

赴法参赛的ESWC中国选手归来

由世模公司选送，远赴法国参赛ESWC电子竞技比赛的选手已于近日回国。中国选手与欧美强队在竞技水平上尚存在一定差距，未能在此次ESWC大赛中获得奖牌。世模公司市场总监竺琦接受采访时表示，组织参加这种比赛的可以促进中外玩家的交流，提高国内玩家的电子竞技水平。同时，世模公司也表示愿意继续组织承办这种比赛，为国内电子竞技行业的发展做出更大努力。

2003年8～9月大陆游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	游戏类型	出品公司	容量（CD）	价格（元）
新天地						
9月	圣书外典——亚历克篇	中文	卡片冒险	Stack Software	2	49
9月	圣书外典——普拉提纳篇	中文	卡片冒险	Stack Software	3	69
9月	秋之回忆2	中文	恋爱冒险	KID	3	69
9月	古墓丽影6——黑暗天使	英文	动作冒险	Eidos	2	49
9月	罗马执政官	中文	即时战略	Eidos	1	49
9月	海滨嘉年华	中文	经营模拟	Eidos	1	49
9月	见习天使	中文	恋爱冒险	KID	3	69
怡采科技						
9月	闪电战	待定	即时战略	CDV	2	待定
寰宇之星						
8月	仙剑奇侠传三首发版	中文	角色扮演	上海软星	待定	69
8月	仙剑奇侠传三豪华版	中文	角色扮演	上海软星	待定	129
育碧						
9月	皇牌空战	英文	模拟驾驶	SSI	1	49
9月	英雄路基	英文	第一人称射击	Ubi	1	49
待定	彩虹六号3——雅典娜之剑	中文	第一人称射击	Red Storm	待定	待定
奥美						
8月	反恐精英——零点行动	中文	第一人称射击	Sierra	2	待定
8月	零点行动豪华版	中文	第一人称射击	Sierra	待定	288
8月	绿巨人	中文	动作冒险	Universal	待定	待定
待定	地球时代——征服的艺术	中文	即时战略	Sierra	1	待定
待定	皇帝——龙之崛起	中文	策略	BrealAway	待定	待定

晶合时评

玩网游，开跑车

■本刊记者 Littlewing



无休无尽地谈论网络游戏让我觉得恶心，而网络游戏所创造的一个个天文数字更令人头晕目眩。面对这么多网游，我们该如何选择？如果你在铺天盖地的游戏广告和五花八门的游戏活动中迷失了，不知该何去何从，那么试试这个方法——玩最容易赚钱、奖品价值最高的网络游戏好了……

随着越来越多韩国网络游戏的进入和中国自己的网络游戏公司不断涌现，玩家的口味也变得挑剔了。为了让玩家得到更多的"实惠"，让玩家在众多的网络游戏中选择自己的产品，商家选择了更为直截了当的方式——用钞票来砸。继前年《金庸群侠传Online》开辟了送赛欧轿车的先河之后，网络游戏的奖品就开始水涨船高：《天骄》送Polo轿车，《奇迹》送电脑、数码相机，《天堂》"狂抽猛送"活动送出一批批的GD88手机，《夺宝奇兵》可在游戏中赢得Polo轿车，《童话》每月一辆赛欧车，而近期《科洛斯》更是爆出天价——在《科洛斯》中日韩争霸赛中获得冠军的玩家将获得价值350万元的宝马摩托车！

这让我回忆起了玩游戏的那个纯真年代，我们玩游戏只因为它够好玩，没有什么奖品，更没有太多广告，Play for Fun——这是个多么遥远的字眼啊。面对动辄价值7位数的高额奖品，我不知道现在的网络游戏到底应该靠什么来吸引玩家？轿车、美女、钞票、手机……游戏已不再单纯。所有的活动与游戏的关系越来越少，砸在玩家脸上的钞票却越来越多。或许是同一模式的网络游戏无法在游戏性上与同类产品体现出根本区别？在网络游戏市场的激烈竞争中，只得在活动的奖品上竞相攀比，让我们想想：如果商家能把这些资金用于开发游戏补丁、提高服务质量、维护服务器上，游戏会变成什么样子？

近期另一款值得关注的网络游戏是《天堂2》，有消息说《天堂2》在韩国公测的头三天，其它网游的在线人数锐减了30%～40%。且不管这条消息的来源是否准确，但《天堂2》确实气势非凡，就连一向挑剔的欧美玩家也拿它与《魔兽世界》相比，这对于韩国网络游戏来说，无异于一种殊荣。由于国内能拿到《天堂2》账号登录韩国服务器测试的人不多，所以现在对这款游戏下结论未免为时过早。但从《天堂2》画面的精致程度来看，恐怕目前所有的网游都难以望其项背。虽然《天堂2》为了适应东方人的爱好用唯美画风把游戏中的每个种族都描绘得有些不伦不类，但我们不得不承认，魔鬼身材的俊男美女确实比欧美正统奇幻设定中那些牛头人、矮人、半兽人更能讨得亚洲玩家的欢心。在泛滥的韩国网络游戏中，《天堂2》制作的精良程度是值得肯定的。或许《天堂2》进入中国，能给国内的网游市场些许震撼，告诉我们的厂商游戏的品质和服务才是赢得玩家的根本。当然，《天堂2》也许会送玩家一辆劳斯莱斯什么的，谁让人家身价不同呢？

Rob Pardo日前在暴雪官方论坛透露了有关《魔兽世界》的最新消息。Rob Pardo表示：最近离开暴雪的人均来自暴雪北方。他们对"暗黑"系列是不可或缺的，但对"魔兽"世界没有任何影响，所以玩家无需担心。《魔兽世界》中小地图将内建指南针，游戏中有大量超酷的野外技能，但不包括感知方向。对于某些高级玩家的问题，Rob Pardo说：目前某些大型网络角色扮演游戏存在的很大问题之一，就是随意玩家或某些称之为业余玩家的用户玩起来非常困难。我们希望随意玩家能上手并马上享受游戏的乐趣。这并不意味着他们能和铁杆玩家升级一样快。独自游戏（Solo）的玩家能进行游戏并获得乐趣，但我们肯定将鼓励组队。队伍可在独自游戏的玩家不能冒险的区域内冒险，但这并不是说暴雪会强制组队。Rob Pardo同时也表示：我们注意到其它游戏中的职业依赖问题，我们希望找到折衷的方法。我们会设法避免任何单一职业对于组队是必需的，同时避免任何单一职业对于组队是无用的。最后Rob Pardo也不失幽默地给那些在论坛上批评《魔兽世界》的人以回应：我认为我们的世界很大，根本没有问题。我也知道不需要通过我的话使这里的所有人都信服，因为很快游戏就出来了，人人可以自己判断。每个游戏论坛都有批评家，但我惊讶的是我们居然已经有了，甚至在还没有Beta前。

一款网络游戏怎样才算出色？网络游戏该靠什么来吸引玩家的视线？或许我们的游戏厂商能从美国、韩国同行身上学到点什么。



游戏产业成长快速也日趋复杂，入行者要有实力才最重要

刘言飞语
■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

台湾省"经济部工业局"在7月中旬举行了一场国际游戏软件开发工具研讨会，主要的目的是希望让省内游戏研发商能进一步了解开发工具技术并提升开发水平。由于主讲人不是从国外请来的就是有丰富的海外工作经验，所以这场免费的研讨会还特别注明是以英语进行的，没有两把刷子的人恐怕还不敢去参加哩。

这个研讨会的主讲人之一，据说是去年在《自由时报》的资讯时代版面中曾被描述成具有国外数大知名游戏公司工作经验，并且担任过技术长、制作总监甚至副总裁等高级职位的业内资深人士。另外，在重量级游戏网站巴哈姆特的新闻中，也报道他是具国际级声望的知名游戏制作人。这些报道一出，一堆骨灰级的老玩家想破头也记不得曾在哪家大公司、哪套知名产品的工作人员名单里见过这人的名字（各报道中好像也没交待他在国外参与制作的产品名称）。于是，立刻就有些人或投资单位在好奇心的驱使下，作了一些小小的研究。事实上，由于当年在岛内和这位先生有过工作上接触的人目前仍在业内担任要职，所以他在台湾省的资历是没什么问题的；至于国外的部分，据几位消息灵通人士推敲，这位先生有可能曾在SONY、EA或CAPCOM等大公司任职或是曾与之有业务上的往来。说到他实际担任技术长、制作总监甚至副总裁的地方，应该不是SONY、EA或CAPCOM总公司的核心单位——看来似乎是记者大人们写得含糊，以致部分读者在自由联想下造成了一些误解。

不过，游戏界某些人为何会对此事非常好奇，非要查个水落石出不可呢？因为，之前的确曾出现过一个很夸张的不良前例，令许多人心有余悸。

话说大约在1993或1994年吧，台北突然冒出了一位号称《德军总部》、《毁灭公爵》之3D引擎技术是他研发的DL先生，成立了一家资本额约1000万台币的游戏公司，并向业界菁英伸出求才之手。由于他牛皮吹得偏离业界认知甚远，很快就被识破并在业内传播开来，但仍有不少玩家和媒体仍被蒙在鼓里。后来这位DL君的公司宣称要制作中国第1套高水平的飞行模拟游戏《龙城飞将》，最后当然有不少玩家受骗并以不了了之的难堪收场——到此为止，故事并未结束，更为离谱的情节还在后头：2000年时这位DL君竟卷土重来回到台北故伎重施，开新公司、对外征才，并且在媒体上胡吹。但这一次DL君更上一层楼，安排了知名的《商业周刊》杂志去采访他。如果他换个名字换个故事，相隔多年或许还不会那么快被人揭穿；但不知是说谎太多遍后自己都被催眠而信以为真了，还是认为台湾稍微资深一点的业者全都患了失忆症，他把已被揭穿的故事重申了一遍，而那位不知是收了好处还是缺乏新闻专业训练的记者大人，竟然在杂志的"经营战略"栏目里，把多年前的旧谎言再加上一些新资料凑一凑，还下了一个响亮的标题"身价4亿的游戏小子下大注"刊登出去——正因为有这篇报道，笔者一位新入行的朋友还被唬得一楞一楞的，差点想换到DL君的新公司去工作！



巴哈姆特游戏资讯站

老实说，这些年来，游戏产业的市场规模愈做愈大，再加上社会观念的改变，的确有不少人看好游戏市场前景而想进入这个行业，特别是网游兴起后，更是如此。野心小一点的，可能是三五好友多至10来人想组工作室做游戏吧；野心大一点的大概就会努力写企划书，希望能找到财力雄厚的金主投资自己大展鸿图了——不管是前者还是后者，如果一开始只是想有个更好的起跑点而自我宣传夸大点倒也无所谓，只要有一定的实力，还是能有不错的成功机会；但如果一开始就采用欺骗的方式，或骨子里根本就想诈财，那就让人难以原谅了！

最后，本期文章将用剩下的一点篇幅来讲一则与网游有关的社会新闻。以"冷血谨慎"著称的枪击要犯吴俊卿日前已落网。吴俊卿行踪隐密，平日几乎都窝在藏匿处藉由上线玩游戏来打发时间，而他那位已怀孕的女友也是今年初玩《封神》时聊天认识的。与他在游戏中打过照面的网友说，"谢剑飞"平时很热心助人，常会组队带人练功并制止某些玩家的恶劣行径，有时还会讲点人生的大道理，和一般高等级的玩家没什么两样，他们都很难相信"谢剑飞"在真实生活中，竟然是冷酷凶残的全台头号通缉要犯！看了这则新闻之后，实在令人心中有点五味杂陈——站在人性的角度上解读，或许我们可认为吴俊卿在心灵的某个角落也有可取之处；站在网友的角度上理解，不过是另一个在身边来来去去的陌生人罢了；至于家长们呢，恐怕多少又要为小孩会不会在网游中交到坏朋友而担心好一阵子了！

■上海 叶伟



游戏学校的存在价值（二）

对于中国的业界，虽然各人的看法大多不同，但至少在一点上是相似的，那就是补课。我们当然需要补课，如果要这个产业健康成长和发展的话。但是，我们应该补怎样的课呢？是走欧美的路子，还是延续日本的方式？把这个问题透射到游戏学校上来看，就是问我们到底还要不要去重复日本式游戏学校，去重复这种已被现代游戏业所逐渐否定的培养模式？

这个问题可不是那么容易被回答的。

中国独特的舆论与政策环境，决定了PC在各类游戏平台销售中的垄断地位。数千万的装机量在毫无竞争对手的情况下轻易达到，并在政府和舆论的大力支持下飞速发展起来。也就是说，与那些坚持购买水货电视游戏平台的玩家相比，中国的PC游戏玩家不但数量惊人，而且更为成熟，行业的发展也更正规。虽然这个市场在早年以日本的H游戏起步，但亚洲PC游戏长时间的停滞不前与欧美PC游戏的飞速发展，很快便把这个局面彻底颠覆。在中国的PC玩家中，喜欢并认同欧美游戏的占了绝大多数，由于长期受这类风格的影响和熏陶，使得那些有意投身于游戏开发的年轻人将欧美游戏的成就与制作方式，视为自己奋斗的目标或参照。这些人中有一大部分成了今天国内游戏开发的主力，尤其是在编程序方面。对于他们来说，培养游戏业界新一代的人才，也毫无疑问地应该继续走他们已习惯了的欧美化道路。他们并不赞同特别定制的游戏学校。

PC的庞大基数使得这种意见在很长一段时间里成为国内业界的标准模式。事实上无论投资大小如何，国内几乎所有的PC游戏开发小组都试图依靠个人才华以及松散的管理方式来最大程度地发挥每个员工的特长，这与欧美早期的模式几乎完全一样。但逐渐地，PC单机游戏受到了来自网络游戏与电视游戏的挑战。与之同时发展起来的是哈日、哈韩玩家群落的逐步成长。中国的电视游戏市场与PC正好相反，在港台杂志以及翻版软件的指导下，从FC到PS2，整个产业几乎完全都是在日式风格下发展起来的。而网络游戏由于盛大的一夜功成，也同时造就了韩国游戏在中国的黄金岁月。可以说，这两类玩家从骨子里排斥PC游戏以及欧美游戏：在他们眼中，游戏只有日韩这类风格的东西才能算作精美，而欧美的作品则都应该被淘汰。他们与传统PC玩家之间的对立是如此激烈，以至于我们常常在网络论坛上看到他们之间的公开论战。这些人中有一部分也走上了游戏制作道路，由于日本游戏公司在大陆开设代工业务更早，他们在专业的游戏制作经验上要比PC游戏开发者更丰富，资格也相对更老些。这些人是游戏学校坚强的支持者。

应当说，从整个业界的未来发展趋势来看，PC单机游戏确实正在逐渐被网络游戏与电视游戏所取代，后两者毫无疑问地将是未来游戏的主要发展方向，但这是否代表着日韩商业与生产模式也必然是我们的唯一选择呢？所谓的“补课”，是否还是要走回如日式游戏学校之类、现在已证明用处不大的老路呢？就像社会无法跳跃式发展那样，要使得整个游戏产业能在我们国家走入正轨，所有的基础工作必须重新做起，而游戏学校正在此例。必须看到，欧美那种以个人天份为主的后备人才培养模式，在目前的中国并不十分适合。在很大程度上，它会造成在未来的项目组内部各谋其政、互不承责的缺陷。而目前中国员工的实际职业道德水平，也很难让人放心把项目的重要内容维系在一两个天才身上。

中国目前所需要的并不是关起门来大量地制作那些所谓的“原创游戏”——实际上国内现在根本就没有原创，只有各式各样的仿制品。城堡不可能一夜之间在沙滩上建成，现在需要做的是平凡但意义重大的基础工作。换言之，那些受过专业训练、具有专业知识与职业道德的普通工人，要比那些“天才”来得更实际、更符合中国业界目前的要求。

必须看到，日本游戏业能在较短时期内得到快速发展并迅速成为一个举足轻重的产业，游戏学校的培训生在中间起到了至关重要的作用。确实如前文所言，他们没有创造出天才的作品和划时代的游戏，但产业并不是几个天才作品就能支撑起来的，这些毕业生所制作的大量二流、一流下的游戏，才是维系产业发展的主要力量，而他们在学校中所经受的模式化生产培训，不但有利于他们更有效地为软件公司服务，反过来也促进了公司内部管理的规范化与系统化。中国目前游戏开发的最大问题，是几乎所有的参与者都视自己为拯救这个行业的天才。而实际上，现在根本没有人有资格成为The One。

或许，在游戏学校学员们的努力推动之下，救世主会在未来的某个时刻降临。

（未完待续）



编辑导语

从小我们就学习英雄，无论是什么时代、什么条件下的英雄，如今"英雄"又被赋予一种新的意义——不再完美、不再大义凛然、不再大智大勇、不再一脸正气、不再是那种让人一目了然一看就知道一看就明白他一定是"英雄"的那种人。我们现在需要的是虚拟英雄，他要风流倜傥，要有幽默感，要高大英俊，要有我们身上没有的优点，同时我们又宽大地包容着他们身上各种无关大雅的小缺点（有些甚至是老师、家长眼里曾一度被认为是无可救药的），当然更要有好运气（个人认为这点尤其重要）。其实，我们需要自己亲手去拯救这个世界，我们要当自己的英雄。

于是，各种各样的游戏应运而生，为了完成我们拯救国家、拯救世界、拯救全人类、拯救外星人甚至拯救整个宇宙的宏愿，游戏厂商们搜肠刮肚冥思苦想痛不欲生地想出各种或正统或荒唐或怪诞的故事来让我们得偿心愿，三国玩腻了吗？再试一下外太空的探险吧，这个也没新意？那么回到远古时代如何？打妖怪打恐龙打Boss打僵尸打生化士兵打刘备打曹操都吸引不了你吗？那么捉弄一下可恶的邻居吧……

现在的玩家真幸福，游戏的选择面如此之广；现在的玩家真不幸，往往因为热爱一款世界级大作而不得不掏光口袋里的银子，去升级已经不算落后的机器。而相反的，我在"深恶痛绝"地"憎恨"着游戏开发者的同时，也深深地对他们抱以真挚的同情之心：在越来越多的选择背后，这些开发者八成已经拔光了自己的头发，从每一个角度去思考新的游戏选材，唉……虽然他们"偷"走了我们的银子，却也给我们带来了一定的乐趣，所以……谁都不要再抱怨了吧，就让我们为了更精彩的游戏来升级我们的机器吧……

上弦月

suki@popsoft.com.cn

天堂Ⅱ——美丽不是罪过

■北京 Psychic

目前国内的网络游戏市场上，火过半边天的大多是韩国货，比如《传奇》、《奇迹》、《仙境传说》等。虽然有不少人对这种现象嗤之以鼻，但如果排除哈韩的观念，我们不得不承认，相比风格硬朗的欧美游戏，同为亚洲人的我们更易于接受文化风格相近的韩国游戏。而谈到韩国网络游戏，许多人首先都会条件反射般地想起NCsoft公司以及它的《天堂》。虽然这款游戏直到2003年初才正式进入中国，但不少老鸟级的玩家在2002年就已经一睹了它的风采。而且相信许多人都承认这样一个事实，正是这款游戏定义了目前大部分韩国网络游戏的游戏系统，也正是这款游戏的成功才带动了整个东亚地区网络游戏的繁荣。



2003年初，NCsoft宣布《天堂Ⅱ》开始内部测试，这款由《网络创世纪》（UO）之父的理查德·加里奥特加盟研发的网络游戏将采用最新的《虚幻Ⅱ》引擎，并放出了部分游戏图片。精美的游戏图像给人留下了深刻的印象，同时也使数量众多的玩家对这款游戏充满了期待。2003年6月，在万众瞩目之下，《天堂Ⅱ》终于宣布在7月9日对外公开测试，短短几天之内，NCsoft申请测试帐号的页面几乎被挤垮。由于热情的玩家数量实在太多，NCsoft最后被迫提前停止了游戏帐号的申请，而笔者则有幸提早申请而得到了测试帐号，因此终于有缘得以在第一时间内领略一下这款世界级网络游戏的风采。

正如标题所说，美丽不是罪过，《天堂Ⅱ》将东亚的浪漫气息与欧美的魔幻世界完美地结合在了一起。开始运行游戏之后，首先映入眼帘的是游戏中5个种族的代表头像和说明。玩过前作的玩家都知道，《天堂》的种族并没有特别的说法，只是在职业上稍加划分为弓箭手、法师、战士以及国战的领袖王族。而第二代却完全改变以往的模式，有人类、精灵、暗精灵、半兽人以及矮人的设定，每个种族也有不同的职业路线，而且分别在20级以及40级时可以有新的转职选择，大大提高了游戏的可玩性及个性化。进入游戏主画面后，可以看到夕阳映照下的天空，一座小山上矗立着一座屋顶尖尖的建筑，山坡下有一个不大的港口，灰蓝色的海水摇动着岸边的几艘小船。这就是游戏登录ID的画面，不但美丽还颇有些诗情画意的味道。

键入ID之后就会来到角色选择画面，5个不同的种族各有各的背景画面，比如人类的背景画面是一个有风车转动的小村子，而矮人的背景画面则是白雪皑皑的冰山地带。每个种族提供两男两女4种造型，分别把法师系和战士系区分开来，确定选择角色后还可以对角色的容貌、头发颜色、发型等细节进行修改，笔者选择了一个人类男性法师进入游戏。就像许多网络游戏一样，男性法师诞生在一个小镇的某个房间中。这是一个欧式的房屋，屋顶又高又尖，屋子四周点着火把，不停跳动的火焰把整个房间照得很亮，青色的石头墙壁反射出火把的光芒。画面上出现了6个不同功能的工具栏，看上去同《无尽的任务》（EQ）有些相似，不过是第三人称视角的。画面的左上方是表示体力和魔法的数值条，正上方是表示所选目标的指示栏，右上方是一个标明了方向的地图，右侧竖着魔法快捷按钮，右下是功能快捷按钮，左下则是游戏信息和聊天窗口。鼠标左键点选就可以使人物走动，右键取消选定，按住的话就可以旋转视角，中间的滚轮用来控制远近距离。总体来说，游戏采用了当今比较流行的操作方式，相信















一般玩家都可轻松上手。试着走了几步，没发现什么问题，于是我走出小镇到野外去探险。

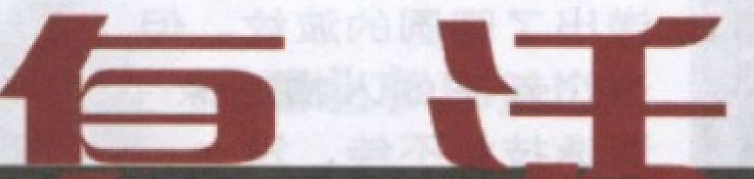
村子外是一片草地，生活着小狼和野兔两种动物。已经有不少玩家聚在这里练级了，看他们头上顶着的名字就知道都是些韩国人，因为笔者完全看不懂是些什么……如果说刚才房间里的图像已经相当不错的话，那么必须承认《天堂Ⅱ》的野外环境更加漂亮。蓝色天空中飘着朵朵白云，下面是绿油油的草地，不远处还有小河以及一大片树林。一阵风吹来，小草和树木为之起舞，看着这美丽景色的我几乎忘了这是一款网络游戏。沿着小河跑了一段路，眼前豁然出现了一片大海。于是笔者抱着好玩的心情想去游泳，当人物踩到水中时，水面上荡漾出了圆圆的波纹。但这个新生的人物好像游泳技能不佳，没一会儿生命值就开始不停地下降，搞到差点淹死的地步，最后好歹爬上岸来。后来与一个国内玩家交流才知道，今后也许可以到深海去探宝哦。《天堂Ⅱ》在任务方面也有了新的变革，玩家可以与NPC自由交流，新手任务也是花样百出，玩家在不断成长中都有新鲜的小任务伴随，比如拿血瓶、地图或者武器等。

说到血瓶，《天堂Ⅱ》中是以"回血"来进行的，也就是说在游戏中喝了血瓶的效果并不像《奇迹》、《传奇》那样立刻体现出来，而是一点一点地向上加，这就给那些完全依靠血瓶的练级狂一个很好的教训，心急吃不了热豆腐嘛。练级的上手也很容易，基本上一小时就可以升到10级，而游戏中的技能点是靠打怪来累计的，每60点SP可以提升一级技能，主动技能可以放在快速栏上按F1～F8施放，按F9可截图。《天堂Ⅱ》中的装备道具也是层出不穷，笔者用后来创建的矮人在冰原上杀小狼和哥布林时曾经拣到过很多有趣的东西，比如狼皮、单手剑、棍棒以及小口袋等，由于语言不通，所以还没搞清楚它们究竟是做什么用的……游戏的AI寻路功能还有待改进，笔者在架子前点了一只狼居然打不到！仅仅相隔一条木头而已嘛。而且这样第三人称视角的游戏进入建筑也有房顶，搞得笔者晕头转向……看来《天堂Ⅱ》也并不是完美无瑕的。如果说它还有什么缺点，那就是没有背景音乐了，这么美的一款游戏居然是红花没有绿叶衬，失败。另外笔者虽然立志要做一名矮人工匠，选了女矮人后却觉得浑身不对劲，因为这个人物与其他9种人物显得格格不入，她太Q了，Q到与其他人物不合群。

《天堂Ⅱ》中也有宠物、坐骑和召唤兽的设定，宠物有狗狗和鸟两种，召唤兽只有20级以上的巫师玩家才可以拥有：人类20级是白色、胖胖的猫人，40级是灰蓝色的猫MM；精灵20级是银色独角兽，40级是粉红色独角兽；暗精灵20级是半身恶魔，40级是穿裙子的恶魔MM……坐骑分为路行和飞行两种，普通玩家可以拥有低空的马形飞龙，血盟盟主才可以骑那种又大又帅气的飞龙。所以玩家必须努力发展自己的势力，练级练级再练级，还要有一定的亲和力和领导能力，这样才可以圆了骑飞龙的梦想，呵呵……练级时不用怕，就算血加得慢，不是还有法术系的牧师吗？许多法术系的玩家都会复活魔法，只要队伍中有他们在就不怕死了。游戏对PK的惩罚与一般网络游戏差不多，玩家PK后名字会变成紫色，对杀人犯的惩罚就是不许进城，而且死亡后会随机掉落身上的一件装备，另外会掉15%的经验值，再次登入时会离城市很远，在非PvP服务器里PK的话，管理员也会给予警告，好惨的，所以玩家还是老实点为妙。普通玩家死亡会掉10%的经验，但选择回复活点就不会掉落装备，至于复活药水，笔者喝过几次，也不知道是RP问题还是怎么，就是不好用……所以还是组队吧。

坐在精灵城的草地上，倚靠着土那瑞之树，看漫天的萤火虫飞舞。远处传来阵阵歌声，那是族人的吟唱……东亚的风啊，请告诉我，什么才是唯美的真意呢？ P

游戏类型	3D大型多人在线游戏
制作公司	NCsoft
发行公司	NCsoft
上市日期	2003年8月
系统配置要求	P4 1.5GHz、256MB DDR、TNT2 64MB及512kB ADSL
编辑期待度	♥♥♥♥½



复活

SEAL OF EVIL



■北京 爱吃狗粮的猫











《复活》是目标软件最新开发的一款ARPG游戏，为了打探游戏的最新消息，笔者不顾危险，偷偷潜入目标，为大家带来了这款游戏的最新消息。

《复活》的游戏故事发生在战国末期。秦国日益强大，秦王嬴政屡次派兵进犯百越，西百越首领岩博一族尽灭，东百越的民众在首领蓝雄的带领下与秦军殊死抗争。数年后，蓝雄和大祭司赤环相继离奇死亡，这背后究竟隐藏着什么阴谋？蓝雄的女儿蓝薇为了寻找传说中能够使亡人复活的石板，踏入中原大地，开始了一段不寻常的旅程。

在旅途中，蓝薇和伙伴们对中原人的看法慢慢改变，她了解到中原的百姓其实也和她们一样渴望和平、宁静的生活。

从心地善良的狐妖到横行霸道的强盗、土匪，从宁死不屈的亡国将领到侠骨柔情的当世豪侠，从善良友好的半兽人到阴险狡诈的幕后元凶，玩家在游戏中会遇到各种各样的事、各种脾气秉性的人，并有机会去接触他们的内心世界，了解他们的喜怒哀乐。

一进入游戏，笔者立刻就被细腻优美的画面所吸引。落霞村——很美的名字（据说这个场景的名字前后改了数次），这里是主人公蓝薇生长的地方，那些具有有浓重苗家气息的建筑、风景、人物，一下就把笔者带到了遥远神奇的百越部落。

据游戏开发人员介绍，玩家在游戏中会经过百越等数个不同的地域，从充满神秘气息的百越村落到气势恢弘的中原城市，从原始粗犷的半兽人族木屋到幽暗诡异的上古神殿，从云雾缭绕的崇山峻岭到密林深处的瀑布河流……每个地域都有独特的地形和建筑，玩家在游戏中绝对不会因场景单调而感到厌倦。看来开发组是借鉴了《秦殇》的经验，在地形方面下了很大的功夫。

耐不住笔者的软磨硬泡，开发组的人终于展示了他们的人物编辑器。好家伙，各种各样的敌人，足足有几十种！估计一直到游戏最后，都还会出现完全新鲜的敌人。另外，这次《复活》中的Boss有不少都是体型硕大的家伙，一举一动都透着霸气，喜欢向强敌挑战的玩家这次一定会满意，不过一定要小心，别被那些可怕的Boss打得找不到北哟！

开发人员还告诉笔者，这次《复活》使用的RELive1引擎几乎是重新编写的，执行效率要比以前高很多，最主要的是这个引擎底层使用了3D技术，支持硬件加速卡。虽然我们看到的游戏画面仍然是2D的，但底层却使用了3D加速，各种法术特效也都用3D硬件加速。支持3D硬件加速的好处就是可以提高显示效



游戏类型	动作角色扮演
制作公司	目标软件
发行公司	待定
上市日期	2003年12月
编辑期待度	♥♥♥♥♥

就小编目睹的怪物中，颇有几个造型怪异，让人心生痛打之意的……

率，可以施展更加华丽的法术。当然，为了照顾低配置的玩家，制作组还保留了2D模式，在游戏中可以通过设置来方便地切换。

一款游戏仅仅有好看的画面还差得很远，游戏系统也非常重要。开发组借鉴了《秦殇》的经验，对游戏系统作了大量修改，但可以说和《秦殇》的系统几乎完全不一样。

游戏对五行系统的修改幅度最大，人物升级时会有金、木、水、火、土5个属性可以调整，这5种属性将会影响到人物的最终发展趋向，而人物本身的五行属性也将由本身最高的那个属性决定。这样的属性设计，使玩家培养人物时的自由度变得更大。

在技能设定上，游戏设计了必杀技系统，在杀敌时可以获得杀气，当杀气达到要求就可以释放必杀技，而且必杀技会随着使用次数的增加而获得经验值，当经验值达到要求后，必杀技也会升级。除了一些必要的战斗技能外，其他很多技能都需要玩家自己在游戏中去收集，也许是完成任务，也许是在某个树洞里拣到个秘籍。呵呵，很像武侠小说里的描述，不过笔者比较喜欢这样，有收集的乐趣。

玩过《秦殇》的人都知道，那里面的打造系统做得非常有意思，以至于《秦殇》上市都一年了，还经常有人在论坛上讨论各种材料的配制方法。据笔者了解，这次《复活》中的打造系统会以全新面貌来到大家面前。除了打造原材料变得更加丰富以外（几乎得到的各种物品都能做配制材料），制作组还新增了炼药系统，可以自己炼制各种药材——不知道能不能炼毒药，听说Online版里也许会有炼毒药的技能。在道具打造过程中，各种材料之间也会有五行相生的设定，如果能达到相生要求，就能获得更好的属性。相信《复活》全新的打造系统一定能给打造狂们带来全新的体验。

这次《复活》的道具系统也有了崭新面貌，除了保持一贯的随机性以外，开发组对道具属性进行了大幅度调整，去掉了物理攻击属性，所有的攻击全部都是五行攻击，并且会以不同的颜色来区分属性高低和道具等级，只要看一下属性文字的颜色，就能了解这件道具的好坏了。除了一般的道具以外，游戏还增加了套装设定，而且这里的套装并不局限于特定的几件装备，任何装备（包括自己打造的），只要符合规则，就能组成套装，获得附加属性。比如，我们用狼类的材料为主材打造了一套装备，那么穿上以后就能获得套装的附加属性。

说了这么多，也仅是冰山一角，开发组为了让玩家玩得更爽，真是下了不少功夫，相信《复活》上市的时候，一定能给我们带来更多的惊喜！











古堡丽影——吸血莱恩

■游侠创作室 神之影

《吸血莱恩》是Terminal Reality继《夜曲》和《女巫布莱尔》系列之后的又一力作，故事发生在20世纪30年代，法西斯纳粹分子为了实现统治世界的野心，研制了一些不明生物来加强自己的战斗力，并准备用他们来击败盟军。但一个秘密地下组织也研究出一种人类与吸血鬼的超自然结合体，她就是女特务莱恩，她担负着摧毁邪恶力量的重任，一场邪与正、非自然的较量就这样展开了……

《吸血莱恩》将采用最新的Infernal引擎，并在游戏中使用了大量的多边形，这样就保证了游戏始终都在优质的画面中进行，玩家在游戏中看不到一块块的贴图，场景十分逼真。制作者在游戏中的很多地方都使用黑色进行渲染，从而造成一种心理压迫感。Infernal引擎所带来的互动性实在令人惊讶，场景中如柜子、椅子等东西都可加以破坏，有些平台也能被火箭筒轰碎，悬挂着的德国军旗会随风舞动，使用小刀也可以在墙上留下痕迹，子弹击中物品时会闪出火星。而第三人称的观察视角让玩家获得更大的视野，也适当缓解了玩家的紧张情绪。

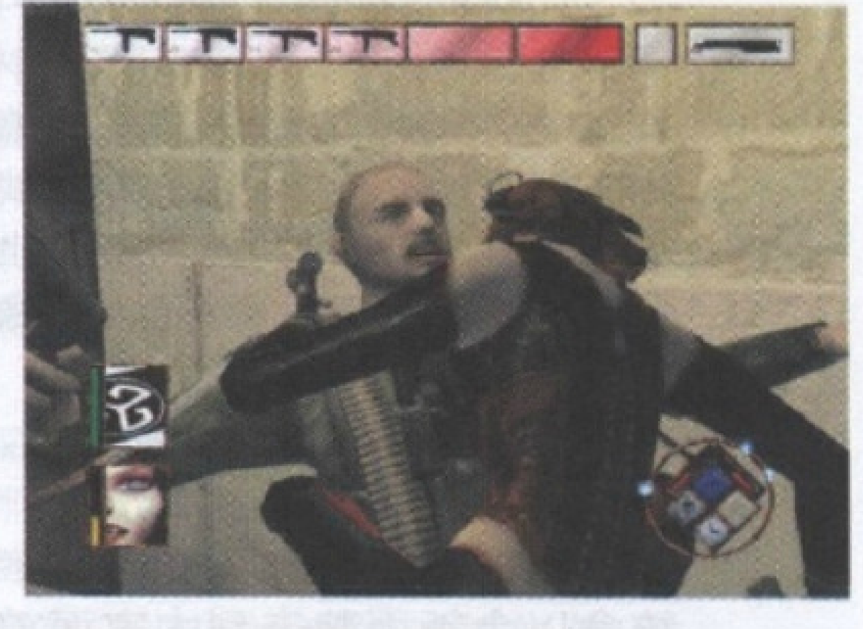
由于《吸血莱恩》属于一人独闯虎穴的游戏，所以作为主角的莱恩具有超人的能力，她几乎具备了其他游戏主角的各种能力，那到底是哪些呢？莱恩拥有敏捷的动作、非凡的弹跳力和力大无穷的手臂，但这些都是次要的。莱恩的视力异于常人，她可以看见躲藏在墙壁后面的敌人，当然浓雾更无法阻挡她的视线。莱恩属于吸血鬼的一分子，她能把活人的血吸过来，而不会像《血兆》里的凯恩那样只吸死人的血，所以游戏中不会出现任何回复包、急救箱或健康药剂。她还拥有像《英雄本色》里马克思·佩恩的“子弹时间”，可以在低速飞行的子弹中自由穿梭。屏幕右下角显示着莱恩的怒气值，当怒气值全满时，就可以进入狂暴状态，整个画面变成血红色，莱恩的身手将更加敏捷，攻击威力将更加强大。莱恩面对的都是手持枪械的敌人，而她一开始只有两把刀，消灭敌人后即可使用对方的武器，像手枪、霰弹猎枪、机关枪、火箭筒等。

再过几天，玩家期待已久的PC版就要推出了，届时也许将会引起一股“莱恩”热潮。

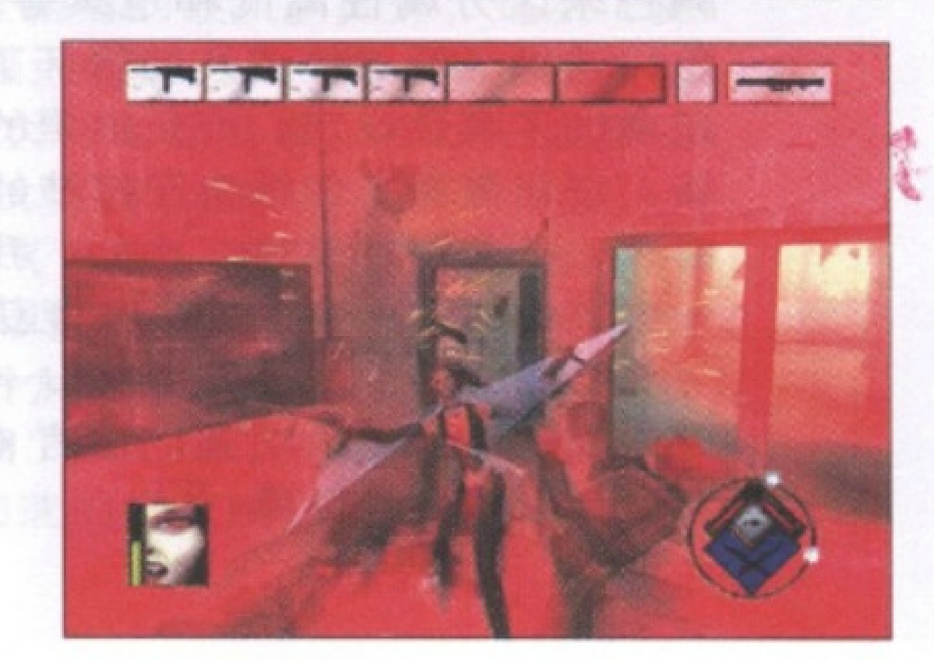
游戏类型	动作
制作公司	Terminal Reality
发行公司	交大铭泰
上市日期	2003年8月
编辑期待度	♥♥♥♥

这哪里是“古堡丽影”啊，分明是“古堡厉鬼”嘛。









展望《奇迹》展望“天空”

■北京 兰洋

游戏类型	大型多人在线游戏
制作公司	Webzen
发行公司	第九城市
上市日期	2003年8月
编辑期待度	♥♥♥♥

加入新系统的MU相信会吸引更多玩家的眼球。

继“死亡沙漠”、“恶魔广场”之后，《奇迹》（MU）又为广大玩家们带来了一个新的打宝圣地——“天空之城”，即将出台的0.95版增添了不少新动作、装备、地图和怪物，将会为《奇迹》迷们带来更多惊喜。

视角一：转职任务和转职系统

转职要求角色级别在150级以上（不包含魔剑士职业），通过完成两个任务可以完成转职。第一个任务3种职业都相同：与NPC对话，寻找帝王之书，并交给转职NPC。实现第一个任务后可以获得10个能力点，并获得接受第二个任务的资格。第二个任务就有一定难度了，每个职业的任务都不同，战士需要寻找断魂之剑、弓箭手寻找精灵之泪、魔法师寻找先知之魂，完成第二个任务可以得到10个能力点，并最终实现转职。

转职系统的出现是“天空之城”新增的核心内容，不仅增加了角色的活动空间，而且改变了从前职业角色的单一性。预计不久将会有一批高级别角色以新的姿态出现在游戏里。该系统的好处还在于，转职后的角色可以拥有更为强大的攻击力。



视角二：新增武器与技能

转职后的圣箭手有福了！新增武器圣灵之弓将会大大提高圣箭手的攻击命中率，这种新武器的最大特点在于：它有一定概率打到持弓者背后的怪物，能够很容易打到持弓者两边与前面的怪物，这意味着转职后的圣箭手多重箭的射中几率将会大大增加。

在骑士的新装备中出现了屠龙刀、黑凤凰套装。屠龙刀的出现，将使玄冰、龙斧、破坏这类中、高级的高攻武器逊色不少，它的攻击力自然也是强大无比，它极为有望成为新一代终极武器。提高攻击力的武器永远都是战士们首选和追逐的对象，尤其对于高级别玩家来说，拥有一把高攻击的武器对升级大有裨益。而游戏制作者们很好地抓住了高级别玩家们的心理，在装备的攻击及防御上下了不少功夫，从而使高级角色在练级过程中尽可能地做到快速升级。再比如新增的黑凤凰套装，它是继白金、龙王、黑龙王之后出现的又一件优秀套装，而且它比旧有系列套装的防御要高很多，势必会成为战士所追求的一代服装新宠。

再看魔导师专用魔法——守护之魂术，它的特点是可以减少物理伤害，只对自身有用，不可以施加给别人。众所周知，法师的防御低是其致命弱点，因此增加防御是他们最迫切希望的事，而守护之魂术的出现将会成为低防法师们的福音，成为转职后练级的有利补给，这下法师有望打个翻身仗了。

此外值得一提的是，160级不能佩带翅膀的玩家还可以通过一种新的工具来移动：彩云兽，且剑士或魔剑士在骑乘后可以使用特殊技能。彩云兽可以通过合成得到，合成材料是：独角兽（耐久度255）3个+玛雅宝石1个+25MU币，成功概率在70%左右。

最后说说新增的恩惠宝石，这要算是“天空之城”中最特别、最耀眼的了。恩惠宝石的好处是增加角色的能力点，而且所有角色都适用，这对高级别玩家的转职有很大帮助。

此次“天空之城”中新增的东西还有很多，在此不一一赘述，还是玩家们自己到游戏中去体会一下吧。











——清凉的“石器”海底世界

Stone Age

■游侠创作室 神之影







游戏类型	大型多人在线游戏
制作公司	北京华义联合软件开发有限公司
发行公司	北京华义联合软件开发有限公司
上市日期	2003年8月
编辑期待度	

在众网络游戏中，年龄较老的《石器时代》至今还健在，实属不易。

今年夏天又是一个炎热的季节，大家都想着怎么来避暑，笔者这里给一个好去处，去海底世界探险怎么样?《石器时代》的最新资料片《海贼王遗迹》（即6.0版本）将带大家去海底寻宝探险，陪伴大家度过今年炎热的暑假。

《海贼王遗迹》讲述的是感人的“泪之海”传说——一位少女等候少年回来的故事。泪之海的最深处有一艘沉船，没有人知道这艘船从哪里来，无知的村民们都相信这沉船里埋藏着大量宝物，当然也有人下去尝试寻找这个未知的宝藏，但大多数人都有去无回，而少数得以生还的人也全部疯了，从他们口中只能问出一个名字：贝克。泪之海的生物族群经过几个世代的交替后开始有了自已的文化，这个发现大大震憾了井底之蛙的人类族群。没有人想得到，海里的生物居然也会有思想，并且不断地成长，还有可能威胁着人类的未来。你作为一位毫无畏惧的勇士，来到这个地方开始自己的冒险……

资料片为大家送上了7个新任务，分别是海贼遗迹、金宝山、偷吃的老鼠、沙漠之鹰、爱的礼物任务AB路线、蛇之铠任务。你可以去泪之海下面的海贼王遗迹洞窟探险，可以帮忙抓一只老鼠，甚至可以帮助运输队队长从沙漠之鹰的盗贼手中抢回货物。每个任务发生的地点都不同，有些发生在北岛坦村卡，有些发生在南岛乌鲁力村，但它们离不开海洋，这也就是游戏起名为“海贼王遗迹”的原因。由于场景都与海洋有关，随之出现的怪物和宠物也变成了水生动物，宠物新增加了42种，鲨鱼沙瓦克、章鱼贝恩特、螃蟹卡特、海豚那尔斯等动物不仅造型可爱，还是玩家在战斗中的好帮手。其中最厉害当属传说中的人鱼四兄弟，地属性的塔斯摩米、水属性的欧西摩米、火属性的洛德摩米、风属性的艾尔摩米，它们的能力非同一般，是大家梦寐以求的宠物，不过它们可不容易对付哦。

在这次的资料片中，不仅增加了新的任务、宠物、怪物，还突破以往的惯例，华义研发团队针对新手建立了一个新手岛，而不采用以往人物出生时有4个村落可以选的游戏方式。新手岛里有丰富而完整的教学来帮助玩家们快速上手，方便玩家熟悉游戏环境。刚开始玩“石器”的玩家可以去寻找各NPC，向他们学习原始人生活的技巧，如果你一旦让新手岛门口的传送师传送出岛，以后就不能再进入了。



胜利大逃亡 THE GREAT ESCAPE

■四川 卖克狼

●1944年，我被关押在集中营

1944年3月24日，对于其他士兵来说，只是二战中普通的一天，但我则在这一天变成了德国人的俘虏，被囚禁在著名的第三集中营。当我来到这里，才领悟到什么是万念俱灰。声名狼藉的德国人，竟对集中营中的俘虏进行惨无人道的折磨和新武器试用。这里没有光明、没有自由、没有人道，于是，我开始和集中营内其他战俘计划集体越狱。

●我们一定要逃出集中营

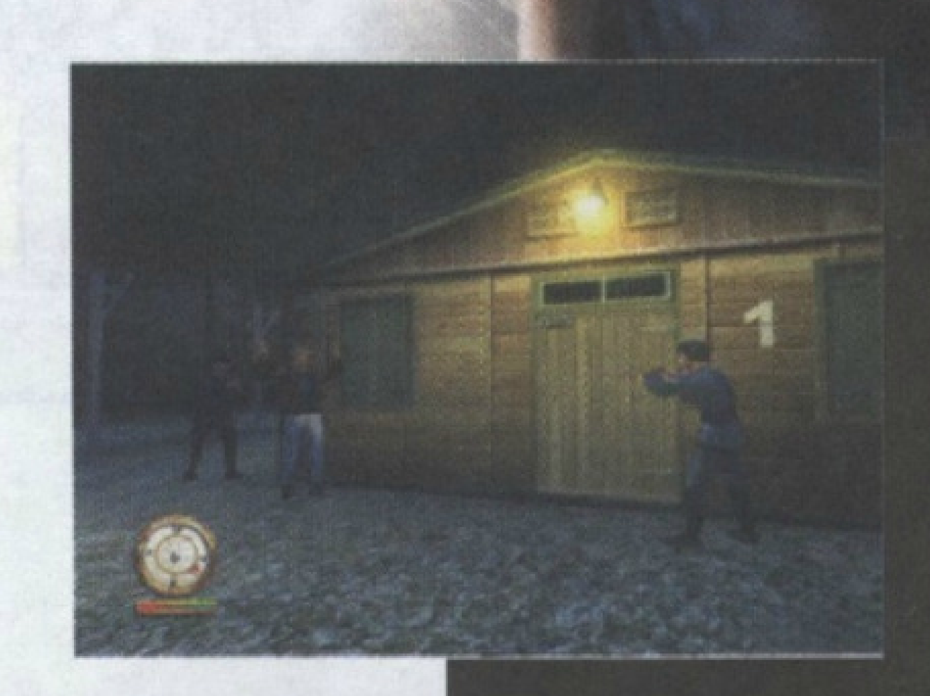
根据先头部队精心调查，发现集中营位于柏林东南100英里处。集中营建立于1942年，战俘营、医院、机场等设置一应俱全，每个场景都有不同德军进行看守。城堡内部结构复杂，四层楼内有300多个房间。我作为本次越狱指挥官，在此先介绍越狱计划：分为潜行、冒险和越狱。最开始的潜行过程主要是找寻装备，各位盟友要在日常劳动中收集螺丝刀、掩埋铲、军官证、狙击枪等基本越狱工具。利用它们，完成割断电线、挖掘地洞、破坏设施等前期任务，然后开始逃亡。

逃亡是最困难的过程，充满着危险和痛苦。集中营内四处都有无规律巡逻士兵，在夜视镜和探照灯帮助下，我们24个小时的活动都在敌人的监视之中。而且整个战俘营占地59公顷，且四面环山，训练有素的动物追踪者——雪貂和警犬随处可见。绝对不要忽视它们的存在，这些动物拥有敏感的嗅觉，会帮助德国人追捕你。集中营里到处隐藏着机关，在不了解状况时，请不要擅自进入敌军基地，更不能按动看似毫不起眼的开关，否则敌人的子弹将证明一切。所以在逃亡时的一举一动都要小心翼翼，否则整个越狱计划就会前功尽弃。还好我以前接受过特殊训练，一些基本技巧在此教给大家，这将使越狱变得事半功倍。当然，盟友之间必须团结一致，要互相完成开启栏门、隐藏守卫、吸引德军注意力，提高越狱成功几率。

另据德军官员透露，希特勒已下令：对于因越狱而被抓住的战俘就地正法。为了尽量避免被德军追击，每一批盟军战俘中会有我或我的朋友担任指挥，大家分批从不同路线撤离集中营。第一批盟友可以趁夜色前往空军机场，搭乘那里的JU-88型号战斗机返回瑞典，到了瑞典从水路返回你们的故乡；后期撤出的俘虏直接前往法国首都巴黎，夺取被德军控制的火车向西班牙挺进；剩下的盟友有摩托车帮助你们向邻国奥地利进发。选择不同路线将面临新任务，体验不同的逃亡挑战。需要说明的是，途中可以利用干粮或武器，也可向当地居民寻求帮助。相反，如果不幸被德国人抓住，只要不反抗，就会被重新带回集中营。等待时机选择新的越狱路线和目标，并再次和战友研究新的越狱计划。好了，运用你们的智慧与勇气，去面对生与死的考验吧！只要真正勇敢的人才能享受自由的滋味。

●2003年，我终于重见天日

盟友们，本次越狱行动不仅使我们重获自由，还将给“二战”历史留下辉煌的一笔。我深信在半个世纪后，我们的故事会改编成电影和游戏，让后人记住这一段残痛的历史。等到那个充满和平的年代，让我们在电影和游戏中重逢……







游戏类型	动作冒险
制作公司	To Be Announced
发行公司	SCi Entertianment
上市日期	2003年8月
编辑期待度	♥♥♥♥

感觉和《战俘》有异曲同工之妙啊。

刘备　曹操　孙权

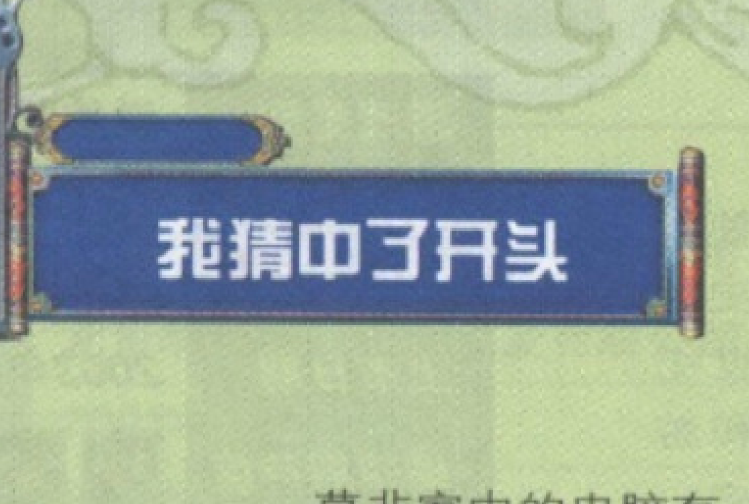
古代的青春偶像剧

——浅谈暑期的三国游戏浪潮

■晶合实验室 寂静的冰河 T800+

三国时代是中国人永远的梦幻时代，就像日本人钟情于织田信长的战国、法国人爱追忆大革命时代的浪漫一样。三国的乱世对中国人总有着那么大的吸引力，所以厂商们也总是不厌其烦地制作着一款又一款以三国为主题的游戏——无论游戏的素质如何，只要挂着三国的招牌，就肯定能得到玩家更多的青睐。在这个暑假，寰宇之星一口气推出了3款三国游戏：《幻想三国志》、《三国霸业Ⅱ》和《征天风舞传——三国志异》。再加上由新瑞狮制作、晶合时代代理的《反三国志》，这股热浪滚滚的三国大潮汹涌而来，令人无法抗拒。虽然目前单机游戏市场的不景气大家都看得见，但无论如何，假期中玩家在无止境的网络游戏之外还是有了其它的选择。

在这些游戏当中，宇峻的《幻想三国志》因为使用该公司上一款成功游戏《新绝代双骄叁》的改良引擎开发而受到玩家的格外瞩目。虽然很多人认为《新绝代双骄叁》的成功更多的还是借助了古龙原著的魅力，但不可否认，毕竟游戏的剧情构架都是制作者自行搭建的，如果说游戏依旧体现了古龙小说原著的风格的话，那么还是要归功于游戏策划者的努力。因此，《幻想三国志》这款摆明了要幻想一下的作品，同样值得玩家期待。从通关第一遍的印象来看，游戏似乎还算成功。不过作为一款面对青少年的作品，游戏剧情更多地体现出了现代思维的一些特点，而并未让人体会到三国文化的真髓。没办法，当满世界都流行甩着大辫子借古讽今的影视剧时，你还能对并不景气的单机游戏要求什么呢？现在是一个追求娱乐的时代。在《征天风舞传》中，时尚的感觉同样清晰凸现，而《反三国志》以虚构的诸葛亮、周瑜、小乔等人的三角恋爱关系作为主要卖点，更是让人瞠目结舌。在这几款游戏当中，也许只有《三国霸业Ⅱ》较好地利用了三国波澜壮阔的战争故事，并在此大下功夫，挖掘出了不少新颖的特点。下面就让我们以《幻想三国志》作为参照，点评一下暑期的这几款三国游戏。



在拿到《幻想三国志》作品时，笔者就被告知，这次游戏又采用了"著名"的StarForce加密技术。StarForce技术被证明是防止盗版非常有效的一种技术，但当拿到产品时，听到StarForce的名字总是让人心里打鼓。真是"幸运"，果然验证码无法通过的事情再次出现了。年初的《仙剑奇侠传二》也让笔者烦恼了数日，不想这次我又猜中了开头。在家中的电脑无法安装，但在单位的电脑上安装和游戏都没有什么意外，莫非家中的电脑有"人品问题"？通过向寰宇之星的客服咨询，笔者了解到原来是StarForce对DVD光驱的支持还不完善造成的，看来在对抗盗版的路途上厂商还有很长的路要走。

同样作为寰宇之星的作品，《三国霸业Ⅱ》也做了加密，而《征天风舞传》笔者还没有

拿到正版。不过可以肯定的是，这几款游戏由于防盗版的措施做得较为出色，厂商的市场前景会比较看好，而《反三国志》由于没有StarForce护驾，盗版的情况比较泛滥。稍微想一想，寰宇之星的加密虽然多少为正版玩家也带来了一些麻烦，但却是完全可以让人理解的。在当前仍然作为一家坚定不移地走单机路线的厂商，寰宇之星有理由更加严密地保护自己的产品，毕竟这事关乎他们的生存。


《幻想三国志》的画面既华丽又整洁，在这几款游戏中堪称最佳。



记得当初打完宇峻的《新绝代双骄叁》时，片头开始的主题曲给了人莫大的震撼，原来我们的游戏配音也可以做到这样。而这次看到《幻想三国志》，动画则有让人高喊“快来看神仙”的冲动。片头人物在山洞中的探索、格斗表现出良好的图形效果。人物的动作没有僵硬感，很协调。而打斗时身边流动的气流、头顶飞扬的灰尘、兵器激射的火花、身体上四溅的鲜血图像表现都很细腻，宛如魔幻的感觉。整体背景环境的制作，相比人物也毫不逊色，山洞中幽暗诡秘的感觉传达得很充分。当蚩尤从男主角身后阴暗的角落现身时，紧张的气氛立刻传遍了全身。最重要的是，如此质量的画面，在笔者PⅢ 800、128MB内存的电脑上跑起来没有不流畅的感觉。这对于苦恼电脑配置不高的玩家来说，无疑是福音。不过，在游戏中“黑龙翻江”的过场动画中，出现了比较严重的丢帧现象。考虑到当时的场面充满水波和气流，加上飞舞的黑龙，淋漓尽致的动态效果对于电脑的要求非比寻常，在“老爷机”上如此表现也可原谅。场景画面采用的是水墨和水粉结合的风格，这也是2D游戏经常采用的手法。在小地图场景中，远景的水墨和近景的水粉风格融合得比较和谐，不过在博望坡、千蛛洞等运用大块色彩渲染的场面中，远景和近景的结合就不是很完美。比较有代表性的是在博望坡的一片火红，远景和近景之间的界限很明显，而且制作的动态火焰效果会随着人物的行动而移动，从而遮挡住某些角色和道具，实在是意料之外的麻烦。游戏中的人物形象采用的是工笔唯美的画法。相对水墨和水粉的背景，工笔对人物细微之处能表现得更细腻，人物说话的头像还有相应的表情，而且相当夸张，使得游戏多了一层乐趣。不过在赤壁行刺曹操的情节时，却出现了封闭的舱室内乱箭横飞的常识性贴图错误，也算是一个小小的瑕疵。


《三国霸业Ⅱ》以激烈的战争场面来突出画面的震撼。


《反三国志》看起来很有当年《楚留香新传》的感觉。

从画面上来看，其它3款游戏都与《幻想三国志》有相当的差距。《反三国志》的画风比较传统，可以看出一些宇峻《楚留香新传》的影子，总的来说应该还算可以，但毕竟《幻想三国志》中的主要角色几乎都是原创，他们都十分俊美的形象玩家基本上会无条件接受（除了关羽的样子难以令人满意外），而《反三国志》基本上是以《三国演义》中的角色为主，由于角色绘制的风格过于日式卡通化，看着稚气未脱的诸葛亮和刘备、像街舞少年的张飞、满脸潦倒大叔像的关羽，玩家能不能满意就很难说了。在这方面《三国霸业Ⅱ》走了一条讨好的路子，游戏以Q版的角色为主，尽管刘、曹、孙3位君主的长相看起来都过于唯美了一点，但总体来说人物肖像都绘制得十分精美。在游戏过程中，笔者始终会有“想看看赵云长什么样”或“诸葛亮长什么样”的想法，这也是支持笔者玩下去的动力之一。


在庞大的战场中把握每一场遭遇战的细节，这是《三国霸业Ⅱ》的特色。



音乐一向不是宇峻游戏的卖点。据悉这次宇峻为了游戏音乐的创作，特地在台湾玩家当中举办了歌唱选拔比赛，最后由获胜的玩家演唱了主题歌。而且游戏在中国大陆市场发行前，也在媒体上举办了为游戏主题歌取名字的活动。虽然不免有市场推广行为的嫌疑，但宇峻这次对游戏


片头动画十分流畅。（《幻想三国志》）

的音乐下了大力气，是显而易见的。可惜，这些只是看上去很美的棉花糖。作为焦点所在的两首主题歌，分别由一男一女演唱。片头歌由女玩家演唱，风格让人想起了当年台湾红极一时的孟庭苇，楚楚可怜的味道在游戏开始就点明了这注定是场悲剧。可惜演唱者自身仿佛也太过悲伤，太多地强调了味道，而忽视了咬字。比起游戏音乐中著名的“天仙子”，有其形而无其神。至于另一首主题歌，是在男主人公安葬逝去的爱人时，出来烘托气氛的，男声苍凉的音调也很符合当时的意境。玩家也从此知道了男儿也可柔媚地煽情。风格、咬字，这些都只是表面的现象，音乐之所以中气不足，无法成为游戏的大卖点，还是在于没有独立的精神。很多人都把它和经典的“仙剑”音乐相比：虽然“仙剑”的音乐有其当时的特殊性，但不可否认，即使脱离仙剑，游戏的音乐也能充分表达出各自宁静、悲凉、欢快、激愤的主题；而且由于大量借用民乐曲调，使得游戏的古代风貌得到本色的表达。这些优点在《幻想三国志》的音乐中都没有得到明确的体现。也许宇峻是想另立经典，毫无疑问，他们的音乐制作还远远不够火候，无法独立承担表达游戏内涵的重任。


阵法设定在《幻想三国志》的战斗中非常重要。

从厂商对一款游戏的市场推广就可看出他们对其重视程度，针对《幻想三国志》的无论是歌唱选拔比赛还是取名字活动，都可看出寰宇之星对其给予的厚望。总体而言，《幻想三国志》也的确稍胜其它3款游戏一筹；不过从游戏的细节上来看，《三国霸业 II》和《反三国志》也各有一些长处，下面将会谈到。



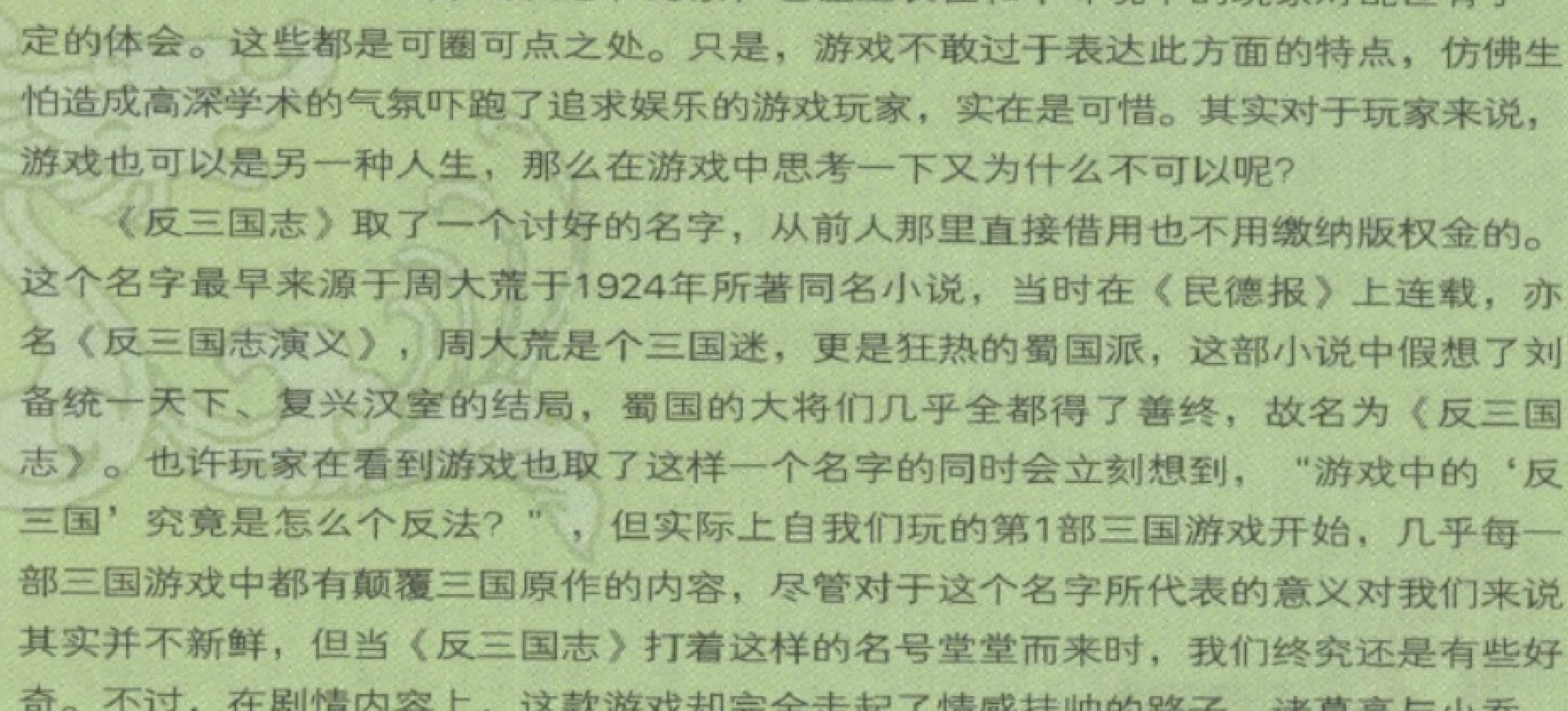
般若菠萝蜜

当年至尊宝一遍遍喊出这句咒语，终于玩大了回到了500年前。而这次宇峻玩的幻想，却让人以为回到了现代，大家是在看一出国产青春偶像剧。不说推动情节发展的姐弟恋，单是貂芷说的“哎呀，讨厌死你了”、“你欺负了我，就要赔偿！”就让人怀疑是不是在看《流星花园》或《我的野蛮女友》，更何况还有冒牌刘关张强买强卖的现代市场营销表演，无厘头的嘴脸实在无法让人相信这是三国时代。虽然摆明了说是幻想，但也有些离谱，与游戏“重新演绎三国时代”的整体策划不是很和谐。也许是受风靡全球的《黑客帝国》电影的影响，宇峻这次也尝试在游戏中讲起了哲理。虽然说教的味道不是很突出，但姬霜与师父雷卞关于力量的探讨、姬霜与姬轩关于真实与虚幻的争辩，以及游戏后期对于正邪的重新演绎，都表明游戏在试图让玩家思考价值观和世界观的问题。例如：通过不同分镜头的观察，让玩家看到事件的整个过程，然后在只看到部分事件的姬轩向姬霜发难时，顺理成章地表达“你所看到的真实，并非一定是真相”的思想，相信有心的玩家对这些部分体会得还是比较深的。而游戏中利用众多NPC人物和动物表达出的对战争的厌恶和无奈，也让生长在和平环境下的玩家对乱世有了一定的体会。这些都是可圈可点之处。只是，游戏不敢过于表达此方面的特点，仿佛生怕造成高深学术的气氛吓跑了追求娱乐的游戏玩家，实在是可惜。其实对于玩家来说，游戏也可以是另一种人生，那么在游戏中思考一下又为什么不可以呢？


《征天风舞传》的时尚感令人很难相信这个故事发生在三国。

《反三国志》取了一个讨好的名字，从前人那里直接借用也不用缴纳版权金的。这个名字最早来源于周大荒于1924年所著同名小说，当时在《民德报》上连载，亦名《反三国志演义》，周大荒是个三国迷，更是狂热的蜀国派，这部小说中假想了刘备统一天下、复兴汉室的结局，蜀国的大将们几乎全都得了善终，故名为《反三国志》。也许玩家在看到游戏也取了这样一个名字的同时会立刻想到，“游戏中的‘反三国’究竟是怎么个反法？”，但实际上自我们玩的第1部三国游戏开始，几乎每一部三国游戏中都有颠覆三国原作的内容，尽管对于这个名字所代表的意义对我们来说其实并不新鲜，但当《反三国志》打着这样的名号堂堂而来时，我们终究还是有些好奇。不过，在剧情内容上，这款游戏却完全走起了情感挂帅的路子，诸葛亮与小乔、周瑜之间形成了一个三角关系，又和小乔、黄月英之间形成了另一个恋爱三角。不仅仅是诸葛亮这头号男主角在整天为爱烦忧，赵云和赵小妹、张飞之间也“说不清，道不明”，关羽和貂婵之间同样“剪不断、理还乱”，容颜俊秀的蜀国名将们全部进入了情感爆炸的时期，令人咋舌。作为RPG而言，如此设定虽然也无可厚非，但游戏毕


司马懿变成了脸谱化的角色。（《幻想三国志》）



竟打着"三国"的名号，对那些早已在无数RPG游戏中历尽了泛滥情感，想要体验三国时代金戈铁马、纵横天下的玩家们来说，只怕会感觉有些索然无味。

《三国霸业Ⅱ》走的是中规中矩的路子，作为即时战略而言，游戏再现了三国中一些脍炙人口的重大战役。如果以三国的主题阐述而言，《三国霸业Ⅱ》是最符合原著精神的，而实际上这款游戏系统上的一些亮点也十分令人称道。从《征天风舞传》的Demo来看，几乎找不到跟三国有什么必然联系，主角们只需换个名字就可随便放到另一个奇幻背景的RPG中。怎么看怎么觉得这款游戏还是《风色幻想Ⅱ》的延续，也许公正的评判只有在玩到正式版后，放下暂且不议。


在战斗过程中会有大量的即时事件发生。（《三国霸业Ⅱ》）



各有所好

脱离剧情来看，作为即时战略的《三国霸业Ⅱ》可玩性的确是这几款游戏中最好的。在两个模式中，玩家可以体验到A·RPG的砍杀快感和征战天下的策略性，同伴间的合作重要性也在游戏中表现得十分明显。而游戏最重要的特点还是重视操作技巧，亲手将角色培养得强大起来的感觉是很爽的。笔者的一位朋友（游侠网的水寒）的意见是，《三国霸业Ⅱ》拥有一个十分出色的创意，可惜厂商的制作实力局限了这个创意的进一步发挥。而用角色扮演来演绎三国故事的其它几作在战斗系统上都还没有跳出传统的框架，三国的英雄们同样要面临频繁踩地雷的遭遇。在这当中，《反三国志》的战斗系统中"震退"的设计是比较令人称道的，不过玩家很快就会发现，后来的《仙剑奇侠传三》同样采用了类似的设计，而且与整个战斗系统配合得更加完美。而《幻想三国志》的战斗系统则沿用《新绝代双骄》系列经过广大玩家考验的模式，诸如精元值，养宠物等都是玩家耳熟能详的形式。而所采用的可选择回合制和半即时制战斗的做法也的确让玩家多了选择。不过感觉上由于各个人物的招式繁多，即使玩家可以按照自己的要求自定义快捷键以加快战斗的速度，半即时制模式下的战斗还是容易让人手忙脚乱。一般在对付BOSS级别的敌人，都需要先行改成回合制。至于战斗系统的另一个卖点阵型，因为在战斗中体现的加权效果并不明显，因此不容易提起玩家的兴趣。相反采用了阵型的敌人倒是变化巨大，让人怀疑本方队员的智商。总体说来此游戏的战斗系统没有脱离传统模式，不会给玩家带来太多的新感觉。至于《征天风舞传》，除了踩地雷的频率高到令人头晕之外，没有发现什么令人印象深刻的特点。


颠覆传统的正邪观，这是《幻想三国志》的妙笔之一。


关公斩颜良、文丑，说实在的我喜欢这传统的一幕。（《三国霸业Ⅱ》）

"如果上天给我一次重来的机会……"，生活中无法重来，而游戏可以。作为一款有多种结局的游戏，《幻想三国志》可让人无需月光宝盒多次重来。它在画面和剧情上的优点也的确可让人反复玩味。不过，作为一款注重娱乐之作，体现现代享乐主义意识使它注定只能成为可口的快餐，而无法被人记入菜谱，成为流传的经典。《三国霸业Ⅱ》虽然有一个相当不错的构架，可惜却没有得到完全的发挥，而网络联合作战功能的加入也许会让它比其它几款游戏拥有更长的生命力，但也不会因此得到更多的玩家青睐。至于《反三国志》和《征天风舞传》，它们也许仅仅是将"三国"作为一个噱头加入到了一个寻常的RPG之中而已。至于这会得到更多的赞扬还是批评，玩家们心中自然有一个评判标准。在《大话西游》中，至尊宝对于手下关于品位问题的回答是"各有所好嘛"，游戏也正是如此。虽然这四款不同风格的游戏都有自己的玩家群体，但是根据制作水准的不同肯定有多有少，想必这也跟厂商心血的投入成正比吧！


三国的武将大多只是出来跑跑龙套。（《幻想三国志》）

必须提到的是，以制作传统战略游戏《三国志》系列而在中国玩家心目中享有极高声誉的日本光荣公司，在开发了纯动作游戏《真三国无双》之后终于拥有了第1个百万销量系列，在这个创意贫乏、游戏销售市场并不景气的时期，光荣公司捧上了一个金饭碗。同样是三国主题，设计一个好的创意并将其完美实现就是《真三国无双》的成功之道。玩家们需要怎样的三国游戏，也许我们的厂商可从中得到一些借鉴。


如果要做RPG的主角，诸葛亮也得从毛头小子做起。（《反三国志》）

SHADOWS of UNDRENTIDE

奇幻精品的延续

——对《无冬之夜——古城阴影》的三层体验

■游侠 天奔（本刊特约作者）

总评 90	
😊	光影效果出色，玩家对游戏拥有更多的控制权，保持了Bioware奇幻游戏一贯的高度可玩性。
🙁	游戏流程偏短，而且战斗难度低了点。
制作	BioWare
发行	阳光娱动
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★

由Floodgate和Bioware联合开发的《无冬之夜——古城阴影》（以下简称《古城》），继承了原作《无冬之夜》（以下简称《无冬》）的极光引擎（Aurora engine），在操作界面、战斗机制、光影效果等方面均与原作保持着一致。作为一部有着全新内容的战役资料片，它给爱好者带来约30小时的探险刺激。依据第3版龙与地下城规则所做的复杂设定，使得它和原作与以前的“博德”系列一样，有着很高的耐玩性，加上紧凑的结构、有趣的谜题、适中的挑战和合理的情节等因素，《古城》将是奇幻爱好者们一定要收藏的又一部精品佳作。

胜过原作

《古城》并不是一部传统意义上的资料片，而是类似CS与《半条命》那样的关系，是《无冬》的一个Module。其情节完全独立，与原作没有任何联系；玩家在原作中所精心培养起来的角色也无法带入《古城》中。这点颇有些令人失望，不过作为补偿，《古城》新增了5种职业：擅长暗杀、用毒的刺客，能用魔法强化弓箭效能的神射手（Arcane Archer），与游侠截然对立的暗黑护卫（Blackguard），行踪隐蔽的哈柏侦察员（Harper Scout）以及在隐蔽性和躲闪性堪达极至的影舞者（Shadowdancer）。玩家在探险过程中通过对一系列技能、特技的选择升级，可达成上述职业名称，进一步增加了原作中本已相当丰富的职业发展路线。

玩家必须从第一级的角色开始修炼。作为导师Drogan的大弟子，在Drogan遭袭后义不容辞地承担起寻找4件失踪宝物的险恶任务，并最终深入到一座名为Undrentide的沙漠古城中阻止邪恶女巫的图谋。游戏的情节结构相当紧凑，一环紧扣一环，玩家很清楚自己当前的目标是什么，分支探险任务并不多；而且结构有一定的变化，第1章找4件宝物，第2章则历经沙漠险途，最后挑战Boss，其间的任务花样翻新，极少雷同。反观《无冬》，情节设计则稍逊一筹，4个章节里竟然有3个都是去寻找3～4件物品，结构上有雷同之嫌，在个别地方还出现过前后矛盾的低级错误。这也是业界对《无冬》的赞誉只限于其3D引擎和开创性的Module设计工具包的原因。


魔法的光影效果煞是好看。

除了情节外，原作中招人批评的另一点在于战斗难度。许多人都觉得它太容易了，打起来不像《地牢围攻》、Diablo II 那么过瘾。大概是由于游戏机制上的原因，《无冬》和“博德”系列类似，在表现大规模战斗上一直都不是靠数量取胜，而是更强调对抗中的策略性，即对付数量有限但难度稍高的对手。在《古城》中，这一点本质上并未改变，不过在好几处地方给玩家设下了挑战性的局，比如第1章与女巫J'nah的大战、终局前与3个风球的战斗，都从不同的侧面考验着玩家，绝没有凭一种战术就能勇往直前的。

《古城》赋予玩家对角色更宽松的控制权，其中最显著的是可进入队友的行囊，可改变其武器、盔甲、道具等配备，从而像调整主角自己那样调整队友的装备，并方便了所携带的物品的配载，玩家不必老是为了减轻负载而跑回村镇卖物品。其次，玩家还能指导队

友在职业技能上往什么方向发展。比如矮人族浪人Dorna，既可专心修炼为高等级的浪人，也可兼职作牧师，在战斗中提供疗伤法术。另外，设计者还特别关照了3位队友的个性，花了许多精力在对话方式和配音上来塑造之，充分体现出Dorna的刁钻但不失可爱、Deekin弱小却相当机智。不过遗憾的是，游戏中只提供了3个NPC可做你的队友，而且全都不是肉盾武士型的，迫使选择魔法师的玩家不得不更加依赖宠物或召唤来的生物。

在探险旅途中，玩家将经历原作中从未表现过的雪原、沙漠、城镇废墟等特色场景。游戏中的音乐和音效也保持了一流的水准，给人印象深刻的有两点：一是人物的配音相当浑厚，听起来很舒服，几乎达到了《魔兽Ⅲ》开局动画中的配音水平；二是可通过音效来辨别怪物来袭的方向，这在动作游戏中无可置评，但在RPG中却是相当罕见的。当然，《古城》在《无冬》赖以自豪的极光工具包领域也以50种新魔法、16种新怪物加以充实，使Module制作爱好者们有了更广泛的选择。总体来看，《古城》固然以《无冬》的技术引擎为基础，不过在情节设计、任务结构、难度挑战、趣味谜题等方面都超越了后者。


游戏提供了不少道具，帮助玩家对付强敌。

极光与无限各有所长

在电脑游戏最近10年的发展历程中，《博德之门》是一款无法忽略的游戏。这部宏篇大作第一次让笔者领略到了奇幻RPG的魅力。此后数年中，基于《博德之门》的“无限”引擎（Infinity engine），其资料篇、续集以及《冰风谷》系列、《异域镇魂曲》相继问世，直到去年的《冰风谷2》。无论市场情况如何，其优良的品质一直为业界所赞许。人们对“无限”引擎居然有长达5年的生命周期颇感惊讶。那么，谁来接无限引擎的班呢？从事实上看，答案自然是在《无冬》中所蕴涵的“极光”引擎。它自去年一问世，就以开放性和不错的画面表现，赢得不少喝彩。不过，Bioware自身的故事设计能力不强，在与Interplay决裂后，失去了黑岛工作室支持的Bioware自己做出来的战役比较失败，加上玩家还未能完全适应《无冬》的操作，因此人们对极光引擎存在一丝疑问，认为它不能像无限引擎那样塑造出一部又一部的精品之作。当《古城》推出后，它立刻成了试金石，人们对它的关注更多的是极光引擎的潜力有多大。


怪物偷袭隐居在Hilltop的Drogan。

根据前面的比较，《古城》虽然战役长度和内容丰富度上不及原作，不过在Floodgate手中却被打造成一部短小精悍的佳作。有趣的是，《无冬》本来是削弱主角对同伴控制力的，似乎想往《暗黑》的动作RPG的方向靠拢，但效果并不理想，因此在《古城》中又增强了主角对队友的控制力，加上宠物和召唤生物，玩家可控制的角色多达4名。团队配合的重要性不言而喻，是朝“博德”游戏性的一定程度的回归。因此，笔者的看法是，用“无限”引擎打造出来的游戏，注重策略性和配合性，强调玩家对游戏的慢慢品味，在优异的故事设计团队手中，它能发挥相当大的威力，在这方面，出类拔萃的黑岛工作室可谓功不可没。而极光引擎则有点处境尴尬，虽然有意往动作RPG靠拢，做出来的游戏却不得不仍然倚重团队配合。考虑到Bioware正在亲自操刀开发中的第2部资料片中，玩家将拥有对队友更多的控制权和玩家等级可超过20等计划，传统风格显然在逐渐回归。不过，极光引擎的潜力更多地在于其开发性，任何玩家都能用其开发工具包创造自己的场景战役或Module。虽然网上冒出来的数以千计的Module质量上良莠不一，不过它的确培养了一批铁杆玩家，而且总是不断地有新内容供爱好者们探险，无需开发商自己开发，从而保持了游戏的活力，有助于延长新技术的生命周期。


这支商队将带你穿过险恶的沙漠。


在地下城中的探险属必修课。

奇幻精品的延续

虽然表面上感觉《无冬》的出现并没有像当初的“博德”那样给人带来那么强烈的震撼，不过“极光”引擎毕竟是3D引擎，相对于2D的“无限”引擎，已属质的飞跃。它的市场潜力和对游戏业的影响，将由历史来评说。如今，从《古城》所能看到的是，它能打造出精品档次的商业化产品。当我们把目光放到更广泛的领域时，不难发现从“博德”起，历经《剑湾传奇》、《冰风谷》、《异域镇魂曲》、《博德之门Ⅱ》、《冰风谷Ⅱ》，及至《无冬》和《古城》，已俨然形成一股源源不断的奇幻精品游戏的溪流。随着后续作品的开发制作，必将渐渐由木成林，形成游戏圈内一片独具特色的奇幻RPG精品之林。任何对奇幻探险感兴趣的玩家，均可到这片树林中去酣畅淋漓地体验一番。更重要的是，这一系列作品都保持了高度多元化的设计手法，玩家并不限于扮演传统的英雄骑士式的角色，隐秘暗杀的盗贼、无恶不作的邪恶法师、古道热肠却不愿受世俗束缚的浪人……都能在这一系列游戏中得以延续和发展。因此，《古城》虽小，其价值却不容忽视。





以“仙剑”系列的名气，这里自然不用为大家多作介绍，不过令人感到惊讶的是，在“仙剑”辉煌了8年之后，竟然在这短短的半年时间里推出了两部续集，“仙剑三”的品质能否得到保障呢？事实上“仙剑三”虽然上市很快，却凝聚了开发人员两年的心血，这款作品在很多方面的表现都超越了“仙剑二”。游戏的3D画面清新可爱，场景制作绝不粗糙，战斗系统堪称是游戏最大的亮点之一，在传统的半即时回合制中加入了大量新元素，战斗过程紧凑而紧张。当然，作为“仙剑”系列最大特色的情感故事，在本作中的刻画同样十分成功，游戏中加入了男女主角间好感度设定，会导致不同的游戏结局，几位女主角会让玩家跟游戏中的男主角景天一样感到难以抉择。多说无益，进入游戏，你会发现“仙剑三”的确不负众望。

■本刊编辑部 北四环组（上海报道）

总评	92
制作	上海软星
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：PentiumⅢ 1GHz
内存：128MB RAM
显卡：16MB以上显卡
硬盘：1.2GB

缘起

新仙界，云雾飘缈，霸气纵横。两个气宇轩昂的男子正在对峙，突然间两人一起出手，如两颗流星般激烈碰撞，一场恶斗顿时展开。这两人乃是镇守南天门之神将飞蓬与魔尊重楼，二人分别为神界与魔界的顶尖高手，虽然立场各异，却在屡次较量中萌生惺惺相惜之情。这场争斗令天地动容、乱石穿空，飞蓬一时失手，佩剑被重楼打落……

历经千年光阴轮回流转，飞蓬的佩剑辗转人间，成为蜀山派镇山之宝“镇妖剑”，置于锁妖塔中压制群妖。一日，魔尊重楼突然闯入锁妖塔，找到一把宝剑并将其取走。不久后，蜀山派宣告镇妖剑离奇失踪，蜀山大乱，“仙剑奇侠”的传说自此揭开了新的篇章。

第1话 小子逢缘伴玉女 魔剑有心宿痴魂

渝州城永安当铺有个小伙计叫景天，生性开朗，对古董鉴定有着常人莫及的天赋，喜爱收藏古董，虽然性格上有点爱算计，却不失热心侠义之本色。这一晚景天正在睡觉，突然一名红衣少女闯入卧室，惊慌的景天以为有人要来偷盗自己收藏的宝贝，强作镇定地进行一番质问，才知道这少女原来是唐家堡堡主的孙女雪见小姐。永安当铺正是唐家的产业之一，言谈间为了证明身份，刁蛮的唐大小姐不由分说便扔出一个唐门秘传暗器毒蒺藜打在景天身上，吓得景天魂飞魄散，认定自己将不久于人世。雪见道明来意，说爷爷最喜爱的海棠红紫砂壶盖被自己无意中打破，她便跑到自家的当铺中翻箱倒柜希望能找到相同的再配一个。正好景天擅长鉴定和修补古董珠宝，答应为雪见重新粘合壶盖。两人正在谈话间，突然城中地震，景天立足不稳将雪见扑倒并压在身下，二人站起后好不尴尬，气氛因此发生了一些微妙的变化。雪见答应回去为景天寻找毒蒺藜的解药，天亮后让他带上粘好的壶盖在城西南的竹林交换。约定后雪见离去，景天粘好壶盖后上床休息，直到日头高照方才醒转，便带上紫砂壶来到当铺的庭院内

人物关系图

（出门后与门口的两个NPC对话，可学习一些游戏的操作方法。地图开启非常重要，另外用鼠标滚轮可以进行水平视角旋转，这是游戏中必要的操作，旋转视角才能看清一些被建筑物挡住的角落，如果鼠标没有滚轮可以用A、D键来代替。另外，双击鼠标后按住不放可以很方便地奔跑）。正要出门，有人告知当铺管事赵文昌在找景天，只好先来到永安当铺的大客房，赵文昌先责骂了景天一番，而后让他鉴定几件文物（这是本游戏中的第一个小游戏，类似于“大家来找茬”游戏，鼠标拖曳操作，部分文物需要使用放大镜，如果鉴定失败，会出现正确鉴定方法的提示。鉴定成功之后会得到文物的赝品，在后面的游戏中会派上用场）。

文物鉴定诀窍：

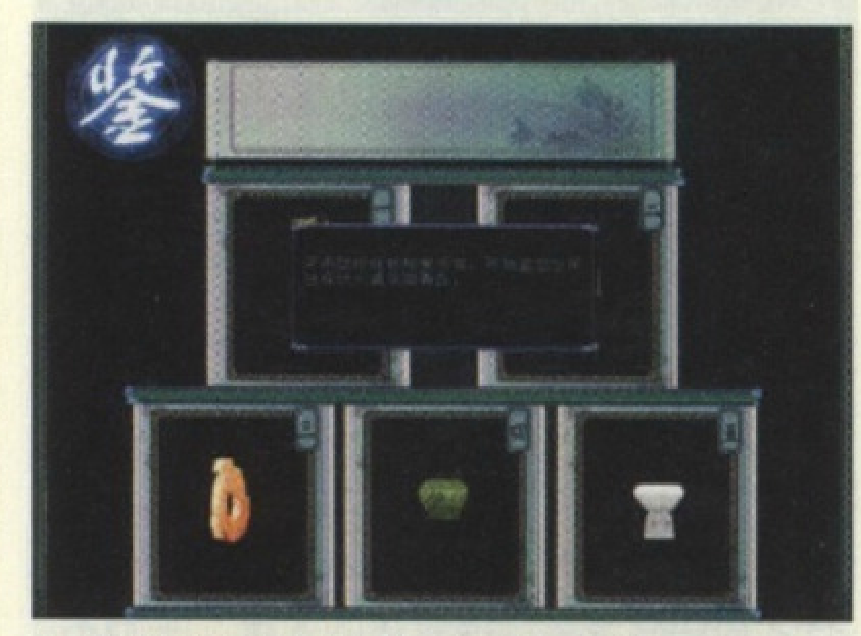
文物名称	真	假
兽面纹彝	无缺口	有缺口
玉双龙首璜	颜色为青绿色	颜色发红
玉蝉出牙环	有裂纹	无裂纹
青瓷熏炉	炉底有裂纹	炉底无裂纹
白釉烛台	无横线口	有横线口

而此时的雪见，正在唐家堡趁众人不注意时偷偷寻找毒蒺藜的解药。找寻间突然听到隔壁有人在对话，话语间似乎正酝酿着一个阴谋，雪见小心翼翼地靠到墙边去偷听，竟然听到有人勾结霹雳堂在做不利于唐门之事，另外又提到用一个什么可食百毒的“五毒兽”炼制“五毒珠”的事情，还有个意外收获就是知道了自己的毒蒺藜原来并没有致人死命的毒性。不妙的是对话的众人似乎听见雪见的动静，慌乱的雪见到处寻找藏身之所，无意中发现了墙后的密道，在密道中恰巧遇到样子可爱貌似宠物的“五毒兽”，雪见给她取名叫花楹，花楹打破墙壁，与雪见一起成功逃脱。

回过头来再看景天，离开当铺大厅走出门口来到渝州城内（可先在桌上拿到240文钱，其他几间房屋内也有一些不错的物品，最好购置一些止血草，以准备后来的战斗）。走到城西南方的码头，乘坐竹筏来到渝洲西部。到竹林却没有看见雪见，景天怕自己毒发，便决定穿过璧山到唐家堡去找雪见要解药。沿竹林向西行走，沿途会遇到几个人正在追赶一个假冒的蜀山弟子，说是请他帮忙消灭妖怪，不料这个道士除了骗钱什么也不会。骗子道士在逃跑中慌得连木剑也掉在地上，此时可拾取后装备上继续前行。来到璧山，这里需要在东部由北向南穿行（许多场景中需要跳跃河流，跳跃的操作键为鼠标右键），山洞中有不少宝物，建议去里面拿一拿。穿过璧山便来到唐家堡，在门口说明来意后却从门卫处得知，雪见因为窃取门中机密已被逐出师门。看来雪见听到阴谋的事情已经带来了严重的后果，但是景天并不知情，只好郁闷地坐竹筏回到永安当铺内。

整日不归，免不了又被赵文昌一通臭骂，正在说话时，突然闯进一位不速之客，此人竟然是重楼！他拿出一把大剑表示要当剑，虽然夜间当铺早已关门，但这位客官实在奇怪，破门而入后居然将这么一把大剑只当一文钱，最令人费解的是，他居然对景天说了一句“你居然沦落到此？”，随后便径直离开了，简直令景天和赵文昌摸不着头脑。赵文昌以为遇到了穷酸，便没了兴趣，吩咐景天收起宝剑，各自回自己房间睡觉。景天看身体并没有出现异常，解药的事情也只好等到明天再说。夜里，景天起床到门外墙角“方便”，不料那宝剑竟然像有了灵性一般跟了出来，吓得景天魂不附体，慌不择路地一阵狂奔，但没想到对面的雪见也慌慌张


门口的路人甲会传授游戏的基本操作常识，听一下有益无害。



开始的鉴定游戏最好能用心去玩，拿到所有的赝品会有好处。


这道莲叶桥是连接璧山两端的重要通道。

女主角好感度培养要点：

在“仙剑三”中可以培养4位女主角（包括紫萱和花楹）对景天的好感度，而好感度也将影响到游戏最后的结局。影响好感度的因素基本有以下这些，大家在游戏过程中要多多留意：

1.最明显的当然是在重要剧情中和女主角们出现的多项选择对话，根据回答的不同好感度的增加也不一样，注意在回答问题后会出现效果音，越长、越欢悦的效果音代表好感度增加得越多。攻略中就不详细介绍每个回答所代表的好感提升程度了，大家按照自己的意愿来选择，这样打出的结局才是属于自己的。

2.在每进入一个游戏场景（这里指的是城镇、村庄等，而不是战斗场景）的瞬间，如果看见自己的队员从景天的身体里跑出来，然后迅速分散开，那就说明这个场景里能找到这些队员（不一定每一个都能找到），并且跟她们触发小分支剧情。触发这些剧情通常都有利于好感度的提升，大家一定要好好寻找。

3.战斗也能影响好感度，注意尽量不要让自己喜欢的女主角在战斗中死亡，那样好感会下降。如果将男主角的位置安排在阵形的最中间，就可以在战斗中使出援助，不论对哪位女主角成功援助，都可以增加好感。




来到唐家堡门前，却得知雪见叛逃的消息。


开大宝箱一定要选择合适的人选，千万不要将宝箱破坏了。


半夜“方便”的时候身后突然出现一把大剑！你说吓人不吓人。


战斗的时候，每个人站在自己的属性位上会更有效率。

张地跑过来，两人收势不及撞个满怀，可怜景天当场被撞昏过去。清醒后雪见将毒蒺藜的解药交给景天服下，景天总算安下心来。但唐大小姐被唐门奸人陷害，已经无法返回唐门，便要求景天当其跟班，随她一同闯荡江湖。伺候这位刁蛮但不失可爱的大小姐自然要比伺候赵文昌强得多，再说怎么忍心让这么一个女孩子从此一个人孤苦伶仃流落江湖？景天便答应下来，不过此刻天色已晚，闯荡江湖的事只好明天再说，二人便决定先去逍遥客栈住上一宿。

天亮之后先向九龙坡出发，沿正南方向行走来到九龙坡（需要从北到西再到南绕一个大圈子才能达到出口，小木屋一层门外有个推箱子的小游戏，推开箱子后会出现通道，进入门内可得到不少物品，但有个蛊阵暂时解不开，等将来紫萱加入后再来吧）。出小木屋后继续前进，到达存盘点后霹雳堂的弟子也追了上来，好不容易打败敌人，对方又来了增援，雪见正准备拼个鱼死网破，不料关键时刻景天突然晕倒，两人被双双抓入霹雳堂牢中。在牢中，两人想办法如何逃脱这里，雪见表示自己愿意作为人质换取景天离开这里的机会，并让景天在回渝洲的竹林处等她，但雪见自己一个人又怎么能逃离这里？在危难之时二人互诉衷肠，景天表示如果雪见不来，自己就在渝州的竹林等一辈子。不料霹雳堂的弟子很不识趣，偏偏挑了这个时候进来告诉二人一个糟糕的消息，说雪见的祖父不肯用五毒珠作为交换人质的条件，留下二人没有利用价值，便想对雪见非礼。这时花楹突然出现，飞在空中引开两个杂兵的注意力，景天的宝剑也自动飞起，斩断了绑住二人的铁链。接下来自然是一场恶斗，连续打败几批闻声赶来的敌人，景天居然又再次晕倒了。雪见乘竹筏带景天一起逃走，二人顺流而下来到了宾化城，雪见将景天留在一间小屋中，自己出去打探消息。景天一觉醒来发现不见了雪见的踪影，心中牵挂便出门寻找，往南出城门，发现雪见正好站在城墙一侧，主人与跟班的组合又重新相聚。在交谈中景天对自己最近经常莫名奇妙晕倒感到诧异，不料霹雳堂的弟子阴魂不散，居然一路追到了这里。将他们打败后对方竟然变身为妖魔，好不容易才将其杀死，得到了战利品“炎宿”（使用后就可以研习火系的法术，请慎重考虑让谁来使用）。二人对敌人变身一事感到不解，看来霹雳堂中必然发生了某些变故。此时不及细想，两人来到到南面的大渡口准备离开。

一番跋涉后，雪见大小姐脾气突发，勒令景天前去找水。等景天离开后雪见一时兴起，想去把玩景天那把诡异的宝剑，不料却感觉重得几乎无法拿动。景天找水回来，雪见说她思念爷爷想回家，爷爷病得不轻，而同门间却还为争夺掌门之位而打得头破血流。雪见还告诉景天，同门间还议论自己亲生父母双亡，其实自己是爷爷所拾弃婴的身世，不过她从来都不相信。经过这一番波折，二人的感情又进一步。大渡口的迷宫比较简单，沿着台阶和沟谷一路走到西南河边即可通过。到了渡口，正准备坐船离开，不料又有追兵赶到，这些敌人都会变身，而且源源不断地有增援赶到，雪见和景天终于先后不支晕倒。危急时刻蜀山派弟子徐长卿和其未婚妻紫萱及时出手相救。来到徐长卿的船上，景天和雪见对徐氏伉俪的风采十分仰慕，长卿对景天那把奇怪的宝剑十分关注，景天便把剑的来历一一道来。长卿告诉景天，在救他的时候连自己也几乎拿不动那把宝剑，但景天却可以挥动自如，看来此剑跟景天必有种神秘的联系。但长卿看出，景天常常晕倒必然是因为在使用此宝剑时不觉中过度耗费灵力有关，便决定传蜀山心法给景天，并告之此剑乃是至宝，用于正道即为正，用于邪道即为邪。从小就对蜀山剑仙充满神往的景天大喜，恨不得立刻就跪下拜师。接下来景天修习蜀山的入门心法，完成后可以到船的头尾分别与徐长卿与紫萱谈话，在船舱中还可以找到雪见。从跟长卿和紫萱的对话中得知，原来二人两情相悦，在一年前长卿看守锁妖塔时天缘巧合而结识，无奈长卿的师傅清微道长却因紫萱是苗人信奉女娲娘娘而视其为异族妖类，又对二人的关系产生了误解，并把长卿逐出师门。长卿与紫萱两情不渝，但对蜀山派和恩师又忠心耿耿，二人便决定去蓬莱，找与清微道长交好的蓬莱掌门商风子帮忙说情。

一路控制船延长江而下（船自动向前行走，左右箭头控制方向，注意不要让船过多撞上礁石，否则会沉没）。来到镇江休息，大家各自去采办需要的东西。景天在一个山坡的高处看见长卿正和镇江虎踞镖局的总镖头方秋豪交谈，

获悉蜀山锁妖塔损坏，妖类逃出，蜀山伤亡惨重，蜀山五长老结成法阵阻止妖魔外逃。景天不禁联想起渝州闹妖怪也是因为锁妖塔损坏的缘故，长卿虽被逐出蜀山派，但念及师恩便想立刻前往蜀山解救危机。景天又来到虎踞镖局内，听说方镖头要押镖进川，雪见便让他代运刚刚买到的“无忧仙果”给爷爷治病，不料镖局不接此差，因为此果无法长途运送，看在长卿面上，方镖头便将此果的炼制方法悉数传授（可以选择一个角色来学习）。景天回到码头上船，见大家都已准备完毕，正议论锁妖塔的倒塌与镇妖剑丢失有关。长卿急于回蜀山去协助师门，便让紫萱带景天等人前往蓬莱，于是众人在此兵分两路而行。

花开两朵，单表一支。景天三人来到蓬莱码头，这里有一个“四方四象枢”的小游戏（类似于轮盘赌，只要让指针旋转到合适的位置停下，就可以恢复相应的精力）。进入蓬莱的迷宫（这里有许多机关需要紫萱来解开，具体操作是在队列设置菜单中，依次点击紫萱和景天的头像，将紫萱设置为队伍的第一位），一开始会从迷宫上层开始探索，进入到下层的湖泊大厅开启机关后返回上层就能找到出口。迷宫中遍布蓬莱弟子的尸体，看来蓬莱已经发生巨变。来到蓬莱御剑堂，居然看见蜀山派的掌门清微道长正在逼问蓬莱掌门商风子几十年前的一些蜀山派旧事，实在奇怪！清微道长跟商风子不是好友吗，为什么蜀山派的事情他反而要问外人？蜀山危难之际，他又怎么会出现在这里？紫萱一眼识破他并不是真正的清微道长，妖怪也随之现出原形，众人均感到他的妖力强大。正在紧急时刻重楼现身，妖怪虽然强大，但看见重楼也不禁露出畏惧之色，仓皇逃走。景天认出重楼就是那晚来当剑之人，自己手里一直拿着人家来典当的剑使用，感觉十分不好意思，赶紧表示要花一文钱买下这把剑。但是重楼对景天使用这把剑似乎有鼓励之意，另外他又和紫萱进行了一番奇怪的对话，似乎他了解紫萱隐藏有某种潜在的力量，但是紫萱并不想改变自己，重楼叹息后离去。接下来众人与商风子对最近连续发生的巨变进行商议，但锁妖塔的封印为何被解商风子也不太清楚，猜测要重新封印必须寻找五灵封印之法。而紫萱也担心刚才化身清微道长的妖怪——邪剑仙会再上蜀山捣乱，准备前往蜀山帮助长卿。商风子将仙术书“水境”送给紫萱，下面可以选择一个队员来学习水系法术。殿外左侧有条秘道可直通海边，众人乘船回到唐家


雪见站在宾化城外的角落里，一定要仔细去找。

追兵赶到，雪见又不支晕倒，怎么办？

战斗系统要点：

1.“仙剑三”采用的是一种半即时制的战斗方式，每个角色的行动值蓄满之后就可以展开行动。注意，普通攻击可以在行动槽蓄满后立刻出手，但法术攻击还要再进行一段时间的准备，在这段准备时间中一旦被敌人打中就会浪费本次攻击机会，行动槽退回一半重新蓄起。在战斗中敌人和我方角色共用一个行动槽，所以要注意敌人的行动，在敌人的行动槽快要蓄满的情况下最好不要随便使用法术，这样会被敌人破坏施法。在熟练了战斗之后，就要注意灵活运用防御等指令来减少敌人攻击造成的伤害，或与敌人同时出手攻击，这样谁也打不中谁，只要我方的行动力比敌人高，就会在后面占到上风。另外，援助指令的执行也要视敌人的行动值而定，否则几乎不会成功。

2.在游戏中要多多使用法术，每个法术都有级别，使用次数越多，法术等级就升得越快（一般使用20次左右就可以升一级），任何法术在升到第4级后基本上就没有准备时间了。另外，将某个初级法术至少升到3级以后，再配合角色本身等级的升高才能学会同一种属性下的高级别强力法术，要多多使用法术攻击啊（尤其是那些治疗法术，在战斗结束后使用的次数也会累计）。而当一名角色同时修习两种不同系的法术时，比如火系或土系，当两种法术到达一定级别后还有可能组合出一种更高级别的法术。

3.魔剑养成：魔剑必杀技是男主角景天所独有的一项技能，在战斗中每使一次普通攻击都会增加魔剑的特殊气槽，当蓄满之后就可以施放最初级的魔剑技了，在游戏早期往往能起到力挽狂澜的作用。在游戏中拿到第一颗龙精石后可以开启魔剑养成的界面，用来强化魔剑。魔剑的升级需要配合龙精石，将一些用不上的武器作为祭品，“喂养”一定量的武器给魔剑之后，魔剑就会升级，拥有新的魔剑技。注意游戏中总共能找到10块龙精石，一定要有“古值”足够高的武器后再喂养一次，否则是极大的浪费。培养到最高阶段的魔剑威力是不可想象的！

4.在游戏的迷宫中共有5种路障，这需要用不同的角色来带队才能打开。每个人对应的破解路障是：石门vs景天、毒瘴vs雪见、巨石vs龙葵、蛊阵vs紫萱、木桩vs长卿。在前期的迷宫中，如果遇到不能打开的障碍，到后期相应队员加入后不妨再去破解，往往能得到不错的物品。游戏中还有一种特殊的重量机关，形状为石龟，当队伍中人数达到它需要的重量后站上去后就可开启，需要的重量人数就在它背上。

5.游戏中的大宝箱内都有大量的道具，但不是每次都能打开，如果连续3次打不开，那么就永远也开启不了。注意大宝箱有不同属性，相同属性的角色来开启成功率就要高很多。角色的属性对应为：景天——风、雪见——土、龙葵——雷、紫萱——水、长卿——雷。


长卿的船舱难道是软星的办公室?


水急船快，小心驾驶!


年轻人千万不要太挑食哟!


离开蓬莱的秘道，走这个捷径吧。

堡。雪见让景天和花楹在码头暂且等待，自己回去看望爷爷，而紫萱则告别二人前往蜀山。

一个时辰以后雪见还没回来，花楹忍不住独自去找雪见，景天又等了一下，最终忍不住担心，也前往唐家堡去。在一个院落里发现唐萃正对化身为小女孩在寻找雪见的花楹无礼，古道热肠的景天上前阻止，却并没有认出变身后的花楹。来到议事大厅，看到雪见正与八姑婆等一帮女人争吵，原来雪见的爷爷已经去世作古两个月，现在由三叔公拿着掌门令牌代理掌门职位，而众人都怀疑“五毒兽”的丢失与雪见有关，又诬陷她与霹雳堂勾结吞并唐门，她爷爷的尸体久久不葬，也是因为尸首已经毒变，新掌门要留下用来炼“三尸三虫”。雪见气愤到了无以复加的地步，景天的出现又等于火上浇油，被一群女人以此为把柄嘴里不干不净地乱骂。愤怒的雪见无法争辩夺门而出，景天也赶紧追出（千万不要去跟那些泼辣无理的女人打交道）。向门卫询问后得知有一个人正跑往璧山方向，但是一路追去也没见到雪见的踪影。一时无计，景天只好暂回渝州城的当铺去取一些自己收藏的宝贝，从此去寻觅雪见，跟她浪迹江湖。回到渝州，景天心下嘀咕，出来这么长时间，怕是管事的也不会轻饶，便决定从后门进入。偷偷回到房间后，景天看着自己的宝贝们左右为难，一件也舍不得落下，还是当品的心爱宝剑肯定要拿走，那么就忍痛给当铺留下10文钱吧。正在肉痛之际，赵文昌带着一干伙计听到声响赶到，见景天数日不归又想带公物逃跑，准备好好找他算账，景天苦苦解释“宝剑是有灵性的，是自愿跟着自己的”。但是赵文昌哪里肯信，恰好这时宝剑当场“作秀”起来，将赵文昌一伙吓得屁滚尿流，景天乘乱逃出。

夜半时分，也不知该去何处休息，只好来到城里的城隍庙凑合一晚。不料宝剑剑光一闪，竟从剑内出来一位漂亮女孩，女孩自称龙葵，更奇怪的是她见到景天就叫哥哥，看来宝剑一直跟着景天与她不无关系。龙葵对景天十分依恋，没有办法景天只好先去帮龙葵找件衣服穿上再作打算，因为龙葵在宝剑内附身千年，这一出来穿着十分不雅。正要出发，龙葵瞬间又变身为一位妖冶的女郎，作风实在大胆，景天抵挡不住，也只好暂不细想为何龙葵会有双重性格，先去当铺找到衣服再说。再次从后门进入当铺来到库房内（这里有一个计时的小游戏，类似于《盟军敢死队》，库房的看守有视野范围，需要躲过他们在限定时间内找到衣服，一旦被发现即重新来过。一共有3个宝箱可以找到衣服，档次不一，也对应着龙葵好感度的提升，尽量找那件最好的衣服吧）。给龙葵穿上衣服后，龙葵更是一口一个哥哥叫个不停，景天奇怪的同时也答应她彼此不再分开，于是带着龙葵一起去找雪见。

第2话 仙山邪剑易貌处 千里双姝嬉闹时

乘竹筏来到渝州西南的竹林，正好看见雪见被两个唐门弟子苦苦相迫，要求其交出身后的五毒兽（即花楹）便不再纠缠，身为跟班的景天自然不敢怠慢，与雪见、龙葵一起联手打退了敌人。刚刚解决了眼前的烦恼，更麻烦的事情接踵而至，本来满腹委屈的雪见因为景天曾经说过的一句“永远在竹林等你”而在此等待了两天，不料等来的景天却带了一个美丽的少女。雪见的大小姐脾气和醋劲一起发作，跳着双脚质问景天“这个女人是谁”，可怜景天如何回答得上来，龙葵回答一句“我是他的妹妹”反而引来更大的误会。这时龙葵又变身为妖媚的一面跟雪见正面交锋，正在不可开交之际，景天终于想起告诉雪见，龙葵是寄宿在宝剑内千年的灵魂，雪见一知道面前的竟然是个女鬼，便立刻安静下来。雪见说爷爷的死因与唐家堡有内奸勾结霹雳堂陷害有关，于是众人商议上霹雳堂总舵所在的九顶山去探查阴谋真相。但是又都不知道怎么走，这时龙葵表示可以用御剑飞行之术载二人前往九顶山，跟雪见又吵闹了一阵，景天与雪见终于登上飞剑上天，龙葵施法在后面飞行相随。不料在飞剑上，小别重逢的雪见和景天有些卿卿我我的举动，龙葵看在眼中，醋在心头，看看也即将到达九顶山上空，便撤了御剑飞行之术，让景天和雪见

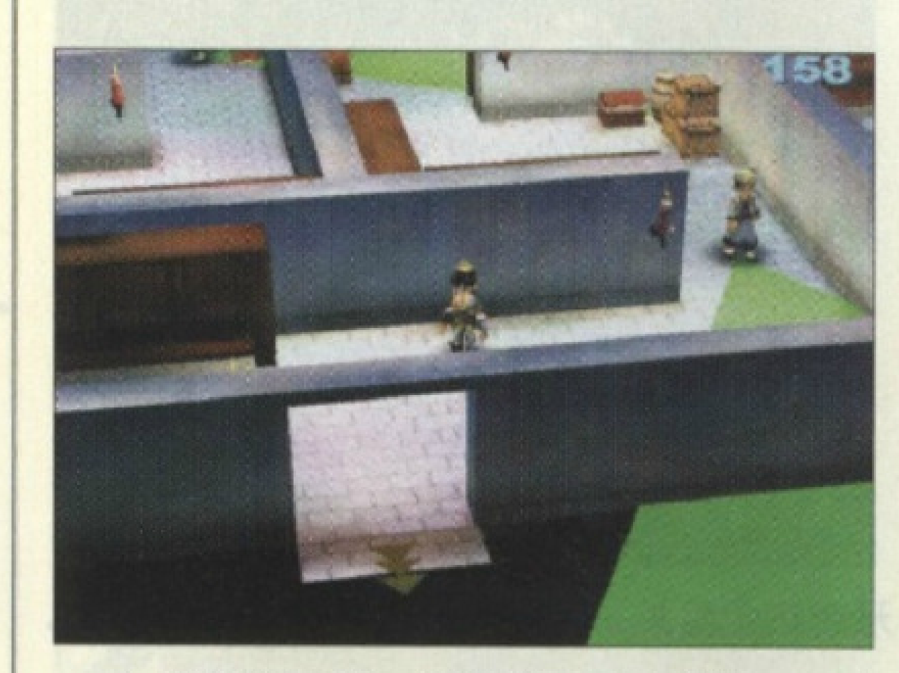
跌了下去，所幸大家都毫发无伤。进入九顶山内，这个迷宫并不大，共分三层，先到第二层打开机关，放下一条贯通三层的藤条，再回到一层迷宫内攀上三层即可。在九顶山顶，众人遇到一头人面魔兽拦路。打败它后可以得到游戏中的第一块龙精石，此物乃为异宝，专门修复古董使其如新。有了龙精石就可以开启魔剑的养成界面，从此之后可以用废弃的武器来锻炼魔剑，以提升魔剑的能力，学习新的魔剑技。游戏中共有10块龙精石，魔剑也可以进化10次，一定要好好寻找。

从山顶的出口直接前往德阳，霹雳堂的总部就在这里。与这里的居民交谈，得知霹雳堂作恶多端，给民众造成了极大的祸害。在一个民居边与一个小女孩交谈，得知她的母亲已经去世了，但是小女孩还在坚信母亲会从天上下来拿饼给她吃，景天心生怜悯，便去旁边的饼摊买了一张饼，谎称是小女孩的母亲带给她的。小女孩也告诉景天霹雳堂的入口在客栈后面的井里，因为她跟哥哥到那里玩耍，哥哥便被霹雳堂的火器烧死了。在客栈后面果然可以找到一口井，这时不忙下去，到河边可以看到化为人形的花楹在跟一个濒死的霹雳堂弟子交谈，这名弟子因为看不惯霹雳堂的恶行，准备反叛时却被击成重伤。在他那里可以得到金创药的制炼方法，选择让一名队员学习。接着从井口下去，进入一个小院，推开石桌出现秘密通道，里面就是霹雳堂迷宫了。这个迷宫分为东西两部分，有两个通道连接两边，注意要记住通道的位置，不然视点一旋转就会迷糊。出口在西部，但是要到达迷宫东部开启一个机关，将水放干净后回到西部才会露出出口。在迷宫中有一些毒障机关，需要让雪见来作领队破解。进入霹雳堂监牢，竟然意外在这里发现被囚禁的紫萱，景天举剑斩破铁锁将她救出，得知紫萱在上蜀山的途中被霹雳堂堂主捉拿，并被用缚仙咒囚禁，而且紫萱也在纳闷，为何霹雳堂堂主外形为人，却感觉是半人半妖，且没有妖类的弱点？紫萱又道出邪剑仙变作清微道长，用摄心术迷住徐长卿和一干蜀山弟子，同时霹雳堂又准备趁蜀山危难之际将蜀山派歼灭的事。事态紧急，众人决定立即上蜀山进行救援。在监狱的一角见到原霹雳堂的掌门雷啸天，他被现堂主罗如烈关在这里研发火器，看来这是个没有什么野心，但非常聪明的人，他竟然开发出了原始的火枪！雷啸天误认为景天等人是霹雳堂弟子，会送给大家一些暗器。正准备离开，一只魔灵突然出现，经过苦战将其打倒，得到了雷系法术书“雷觉”。这时龙葵又变身跟紫萱顶撞起来，景天赶紧带大家离开这里，前往蜀山脚下的安宁村。

看天色已晚，大家找到一个叫黄记车马店的客栈准备住宿，但掌柜却说由于最近安宁村中频繁发生失窃事件，所以不能相信外来人，并以客房满为由推托，有空房也不租给大家。幸好这时遇上一个叫万玉枝的少妇，当她听说众人要上蜀山便热情地邀请大家去她家里暂住，总算是找到一个落脚的地方了。万玉枝家在村子东头，在万家卧室里，得知万玉枝的丈夫卧病在床已经多年，大家不好打扰，便前去客房休息。这时候控制景天自由活动，可以先后与龙葵和雪见交谈，以增加她们的好感度。跟龙葵聊天可以得知景天前世是姜国王子的经历，兄妹俩皆是因为破国身亡，而魔剑正是景天前世所炼。跟雪见聊天，雪见抱怨住宿条件太差，还固执地认为万玉枝过于热心，肯定不是好人。在院子里找到紫萱，她正在担心长卿的安全。没交谈几句，突然听到万玉枝房里发出异响，凑过去一看，竟然发现万玉枝施法把自己躺在床上的丈夫变成了石头！难道真如雪见所说，她不是好人？众人立刻上前阻拦，与万玉枝交手，对方架不住我方人多，匆匆逃走。为了解开事情的真相，众人紧随万玉枝向村子东北方向追去。村东北是古藤林，此地分为西北、西南、东北、东南4个部分，西北部分主要是花朵机关，靠近后就会被吸进去，并吐至新的地段。很快在第二个存盘点附近找到了万玉枝，打败她后万玉枝恨恨地质问大家为什么要害人性命，众人愕然。这才得知原来万玉枝的丈夫身中剧毒，万玉枝在机缘巧合之下得到了土灵珠和一本土系法术之书，这些年来她每天坚持学习法术为丈夫驱毒，配合土灵珠的作用，才将丈夫的性命维持至今。但不料不久前土灵珠突然神秘失踪，眼见丈夫性命垂危，又被景天等人打扰了自己的施法，丈夫眼见是活不了了。众人心感歉疚，紫萱猜想是古藤林深处的妖怪盗走了土灵珠，大家决定探索古藤林，找出土灵珠来帮助万



唐家堡内NPC关于特殊道具的解说。



为龙葵偷衣服，偷偷摸摸小心前进。



魔剑技在前期往往可以起到逆转战局的作用。



打败人面兽，就可以得到第一块龙精石。


这个井就是进入霹雳堂的暗道。


开启这个机关，放干净霹雳堂迷宫西部的水。


大家都误会了万玉枝，这场战斗实在无谓。


古藤林内有各种障碍，需要灵活运用各人的技能前进。

玉枝。古藤林第二部分东北部需要在地道中穿行，在尽头处会遇到猴怪“精精”。正是它盗走了土灵珠（打败它可得到“风源”，用于修习风系法术）。但是精精本性并不坏，在打败它后大家也就原谅了它，精精告诉大家，土灵珠被古藤林最深处的古藤精从自己手里夺走了，要想拿回还得经历一番波折。古藤林第三部分东南部需要在河流边找到石乌龟，踩上去连接河两边的吊桥，在尽头处的风清台众人遇到古藤老人，老人会考验大家的武功，只要坚持过20回合就可以过关，最好采取防守的策略，要想战胜对方基本不可能。力取不胜，老人有些不服输，他表示要和大家打个赌，他能用观心之术看出大家最珍爱的东西，如果都说对了，大家就要留在这里永远陪他，如果看不出来，他就放大家通过这里。老人的本事果然厉害，众人最心爱的分别是：景天——自己的魔剑；龙葵——自然是景天；紫萱——不用说，肯定是长卿；花楹——没有指明，但是如果玩到后面，可以猜出很有可能是变成人类的愿望；最后一个是雪见，老人竟然真的没有看出雪见心中的珍爱，还说她来历不凡，看来在雪见身上还有着不为人知的秘密。古藤老人遵守承诺，放大家进入古藤林最后一个区域，这里的地势非常简单，沿古藤攀爬前行很快就可以看到存盘点，往前就是古藤精的老巢。经过一场大战，大家击败了古藤精，土灵珠也落在地上。景天正要去拾起，一个虬髯大汉突然出现，轻松将众人击倒在地（此战必败）。大汉正要将土灵珠夺走，精精突然闪出，被大汉一招打倒，大汉狂笑着离去，却没发现精精已经用“飞龙探云手”从他身上盗走了土灵珠。为了报答大家的恩情，精精用自己的性命为代价帮助大家夺回了土灵珠。临死前，精精告诉大家自己乃是侠盗李寒空的弟子，并将“飞龙探云手”传授给景天（李寒空跟后来的李逍遥有什么关系呢？）。

大家不无伤感地埋葬了精精，紫萱说到刚才前来夺抢土灵珠的虬髯大汉正是霹雳堂现任堂主罗如烈。返回安宁村用土灵珠治愈了万玉枝的丈夫，为了避免妖怪觊觎宝物，再生事端，万玉枝将土灵珠与土系法术书“土隐”、龙精石赠给了大家。在离开安宁村之前，在安宁村的角落里可以看到变化为人形的花楹在与鬼吏适辛交谈，这个胖胖的鬼吏因为弄丢了阎王给他的“鬼篆”正在愁眉苦脸中，因为他过于累赘的大肚子挡住了视线，他居然一直没有发现这本书就掉在自己脚下，如果及时告诉他这一点，会增加花楹对景天的好感度。

接下来离开安宁村前往蜀山故道，终于来到蜀山脚下了。蜀山故道共分两层，下层只要沿着道路反复打开机关（在队伍中要换成龙葵带队）去掉路障前进即可。机关之间相互关联，上层需要被4种不同颜色的石条撞中，飞到悬空岛上去开启4个机关，最后一直通往山顶即可。来到蜀山顶上，紫萱让大家先前往无极阁找正在闭关的五大长老出来主持大局，但是守在无极阁前面的两个蜀山弟子却不让大家通过。性急的雪见强行闯进无极阁中，清微道长闻声出来察看，正好撞见景天等人，大家告诉清微道长邪剑仙变作他的形象在蜀山派中迷惑众弟子，目前蜀山已经乱作一团。清微道长本来不信，却正好假清微带着徐长卿冒了出来，两边对峙，孰真孰假不言自明。大怒的清微道长召唤师弟们结阵对付邪剑仙，邪剑仙见势不妙赶紧溜走。长卿与清微讲述这段时间发生的事情，景天便一个人先到外面转转。

在蜀山上转了一会儿（买卖武器药品什么的），再返回无极阁，见蜀山五老跟长卿的谈话已经差不多了，景天便上前拜见。五老注意到了景天手里的那把魔剑，景天本来担心这把剑跟蜀山“失踪”的镇妖剑有什么关系，但和阳长老却主动表示这把剑并不是镇妖剑，而是镇妖塔中本来被封印的一把魔剑，昔年曾因为祸武林，而被蜀山的前辈封印在锁妖塔中，但是随着某日锁妖塔顶突然出现一个大洞，这把剑也莫名失踪。而且根据和阳长老所说的来推断，真正的镇妖剑其实并未失落，但是蜀山为什么会对外宣称它已经不见了，这当中必有隐情。长老们见眼下的情势已经十分紧张，便告诉了景天等人关于邪剑仙的来历。原来五长老很早以前开始修炼一种仙术，修炼的结果是要排除体内所有的邪念，最后五长老也都做到了这一点，但是被排除的邪念无法处置，便统统将其封印到锁妖塔中，不料这邪念竟然在锁妖塔中自行修炼成了人形，并趁锁妖塔发生大变的时候逃了出去，更勾结有野心的霹雳堂为祸武林。五长老

告诉大家，若想重新封印锁妖塔，需要集结5颗五灵珠的力量，因为五长老要镇守蜀山，便委派长卿下山去完成这一大任。魔剑虽然本来为蜀山封印之物，但现在既然到了景天手里，怎肯再归还，便借口这是别人典当之物，支支吾吾不肯交出。五长老见景天居然有使用魔剑的能力，也就不再深究。长卿禀报自己私传景天蜀山入门心法一事，五长老也并不以为意，景天见有机可乘，便想拜师加入蜀山门下，清微不置可否，景天便拿出当铺小伙计本色，欲以找回五灵珠作为筹码与清微讨价还价，却被长卿喝止。

离开无极阁，在下山前到一个弟子的居所门前，可以听见里面传来女孩争闹之声，景天以为是雪见，其实里面是龙葵。最好不要选择发声叫雪见的名字，会对龙葵的好感度有影响。等进度条走完之后，直接进入房间内，可以看见龙葵硬要一个蜀山弟子拿天心海棠给她看，这里可以得到天心海棠的炼制之法（百里香+抚心草+无根水，选择一个队员来学习）。去西侧的悬梯上可以看到长卿，在他那里能再学习一次蜀山的武功心法。去紫萱休息的房间，与紫萱和长卿对话，可以有增加紫萱好感度的机会。最后返回无极阁，得知五长老占卜发现南面有五灵珠出现，于是大家便动身从南面下山。



大侠也要到厕所里去打苍蝇？





上蜀山难，难如上青天。

第3话 千年一梦终需醒 事到伤心总成真

众人下山后来到唐家堡后门，雪见见门口地上有包暗器，仔细一看竟然是唐家堡的搜魂砂，为什么将这么毒的暗器随随便便扔在门口？唐家堡内可能有事发生。大家准备进去探查，雪见又闹起肚饿来，景天拿出一些麻糖，雪见又嫌脏不要，打闹了一番后各人总算进入唐家堡内。跟唐门的人对话了解到演武厅内正在举行比武夺帅，以武功决定谁才是唐门的掌门人。来到演武厅前，雪见果然在这里，雪见想要拉着景天进入演武厅去参加比武夺帅，却被守卫拦住，说景天不是唐门的人。雪见便说景天是爷爷给自己定下的未婚夫婿，虽说是为了蒙混过关，但谁知道这小妮子是有心还是无意呢？进入演武厅内，长卿居然早就进来了，雪见跳上台去参加比武，与三叔公唐泰约定只要能通过三战便可获得掌门之位。连胜三场之后，唐泰虽然极不情愿，但无人打得过雪见，也只好交出唐门令牌。这时打横里杀出个唐芷芸，看见这个女人出现就知道没好事，果然她拿出雪见爷爷写的日记，上面记录了多年前在雪地里捡到雪见的



莽撞的雪见是谁也拦不住的。


苏州林家堡的二小姐会是谁呢?


唐家堡的人看来大多有些心理变态。

往事，也就是说，雪见的确是一个被收养的弃婴。众人喧哗起来，说雪见不是唐门的人，没有资格当掌门，而雪见突然知道了这么一个事实，一时无法承受打击，便掩面奔了出去。景天赶紧追出，却不见了雪见的影子。听人说唐益抢走了花楹，到唐家堡东边的一个角落里，果然看见唐益挟持了花楹，逼雪见交出掌门令牌。雪见只好交出，不料唐益一拿到令牌便用暗器暗算雪见，景天一把推开雪见，自己却被打成了马蜂窝。唐益狂笑着前去演武厅，雪见眼见景天毒发，不禁心如刀割，虽然试着给景天吸毒，但是伤口太多，哪里吸得完？正在伤心无计的时候，花楹突然从体内吐出五毒珠，借用五毒珠之功效净化了景天身上的毒质。雪见猜想正是唐益勾结霹雳堂，这时他又去了演武厅想谋夺掌门之位，二人立刻赶回演武厅，果然见到唐益和唐泰等人斗得你死我活，都已两败俱伤（这时与雪见对话有一次增加好感度的机会）。花楹见众人即将都要毒发身亡，十分不忍，便拿出五毒珠救了众人性命，但五毒珠也因此使用过度而损坏，而且唐泰等人修炼多年的毒功也因为净化的原因而被统统废掉，实在是自作自受！去上方雪见爷爷的房间里找到正在伤心的雪见，她看见景天就大发脾气，说自己现在什么也不是了，景天一定会看不起她。真是大小姐虽然当不成了，但是小姐脾气一点没变，喜欢她怎么可能是因为她是唐门大小姐的原因呢？这里只要讨她高兴，表示一定会为她报仇就可以了。然后大家出门来到河边，聚齐龙葵与长卿，长卿告诉大家，雷州已经确定有灵珠存在，便传音让同门开来船只，雪见也不愿意再待在这个家中，大家出发前往雷州。

来到雷州，听说这里夜晚有妖怪出没，刺史爱民如子，颁布了宵禁令，所有百姓夜间都不得出门。大家都到客栈去投宿，夜里景天起来，到门口和龙葵谈话，了解到上一世的许多故事。姜国被杨国攻破城池，太子龙阳欲炼魔剑救国，但是没有成功，反而被杨国士兵所杀，被投入炼剑炉中，龙葵趁杨国士兵不注意也跳入到炼剑炉中身亡，自此灵魂附身魔剑千年。千年后龙阳转世成为

景天，但是龙葵却因为对哥哥的思念而无法转生。这时只要安慰龙葵，表示将努力为她寻找一个身体，便可以提高其好感。龙葵心中高兴，便靠在景天身边，不料这一幕正好被雪见撞出来看见，醋坛子又被打翻，雪见大怒出走。景天赶紧回去叫上长卿，众人一起出去寻找雪见。夜晚的雷州街头真是恐怖，到处妖怪横行，一路都没有见到雪见，最终在街头看见一个叫苍萤的小妖怪缠住花楹不放，看来是喜欢上了花楹。苍萤要花楹离开景天等人，花楹自然不愿意，没办法只好教训一下这个小子，打败苍萤可以得到龙精石。苍萤不敌众人，只好表示将来一定会回来“救”走花楹，留给花楹一件礼物之后就逃跑了。这个小妖怪其实还是很可爱的，但是长卿却想将其抓走封印到锁妖塔中，理由是“人妖不能两立”，可见长卿跟“仙剑”中的剑圣一样都有股迂腜气。景天与龙葵虽然都有些不以为然，但也不便多说。找不到雪见只好返回客栈，也没有看见雪见回来，不过见花楹只是对着苍萤送的礼物高兴，全无焦虑之色，想必雪见现在十分安全。与长卿说起雪见之事，长卿十分不悦，劝景天好好选择。景天从未见长卿如此疾颜厉色，只好退出房来，想去找龙葵商议。不料却见龙葵因给哥哥惹了麻烦而自责，正在收拾包袱准备离开，景天打开包袱一看，自己送给龙葵的所有东西包括一块小小麻糖都被她如珍宝般地收藏起来，不禁心中感动。这样的妹妹自然也不能让她一个人再去孤苦千年，于是好言劝慰一番，终于让龙葵回心转意。

回去休息一晚，次日起来一个人去找雪见，在城外古董商处看见一个奸商正在讹诈龙葵，这就叫李鬼遇上了李逵，在当铺早已精通此道的景天如何肯让龙葵吃亏？立刻跳上去帮龙葵解决了麻烦，还用一块假的“汉龙纹青玉佩”换得了真品，同时龙葵好感上升。找来找去，终于在临风楼的包厢里找到了雪见，奇怪的是她竟然跟一位陌生的年轻公子在一起，雪见一见景天就又发起了脾气，不仅呵斥景天赶快离开，还拿为自己报仇的事情责难景天，景天受不过气，只好退了出来。这时那个年轻公子



花楹吐出了五毒珠，景天死里逃生。



这一幕让雪见看见怎生得了啊！


花楹被痴心一片的苍萤给缠住了。


第二个潜入游戏，这次的难度要大得多了。

也跟了出来，并询问景天跟雪见是什么关系，景天说是朋友，那公子却说雪见说景天是她家里的执事，还说昨夜是被景天赶了出来，一个人流落在满是妖怪的街头，这丫头真是……幸好这位公子救了雪见，不过看他一直询问景天和雪见的关系，可见他对雪见的感情并不寻常。景天返回客栈，找长卿说起刚才之事，长卿也十分不解，这时龙葵突然进来，告诉二人她知道雪见的下落，原来那个公子云霆乃是雷州刺史之子，雪见已经跟他返回了刺史府，为探究竟，三人决定夜探刺史府。

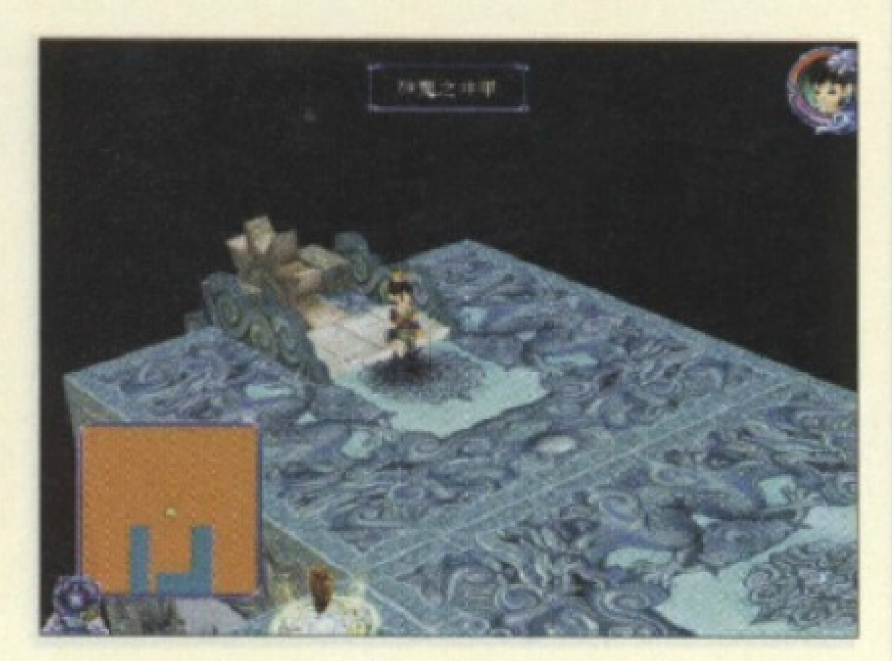
来到雷州的刺史府内，这时又要面临一个“盟军”小游戏的考验，这次的难度比上一回偷衣服要高，因为周围可以用来掩蔽自己的地方比较少。如果要快速通过，只需穿过中间的小桥，绕到庭院的西南角即可。前面就是云霆的住所，景天正不知道该如何是好，龙葵已经凑到窗边去偷听了。这一听对景天来说简直是晴天霹雳，房间内雪见竟然答应云霆，只要云霆帮她报仇，就嫁给云霆为妻。虽然是跟景天发脾气所导致，但是这也玩得太过火了一点。再听下去，云霆说起他曾经订过亲，他与一个叫雨舒的侍女相爱，但由于他身上天生带有神秘的雷之力量，竟然在新婚之夜失控杀死了雨舒，自此他再也不能接触任何女性。这时外面突然传来异响，竟然有大量的妖怪来袭，云霆和雪见联手迎敌，躲在暗处的景天也忍不住跳了出来相助，下面只要连胜三仗即可击退妖怪。雪见一见景天又开始闹了起来，景天只得好言相劝，再加上长卿和龙葵在一旁帮腔，终于劝得雪见回心转意。至于云霆，长卿已经看出他天生异能的原因正是因为体内有一颗雷灵珠，而且雷州大量的妖怪也是因为觊觎雷灵珠而被引来的，只要拿走灵珠，不仅可以治愈云霆不能接近女性的怪病，还可以让雷州的妖怪离开。于是长卿运功从云霆的体内吸出雷灵珠，灵珠到手，云霆也变成了一个正常人，不过对他来说，这一切是不是来得太晚了呢？找回了雪见，又拿到一颗灵珠，景天正在欢喜，这时候重楼突然出现在大家面前，他直言景天曾经也有这样一颗灵珠，而这颗灵珠

现在正放在神界。重楼意在指引景天去寻找一些失落的东西，但景天察觉不到重楼的意图，他一听说神界有很多宝贝，便立刻决定跟重楼到神界去。准备好后从传送点进入神魔之井，重楼早已等候在这里。这条路是魔界通往神界的信道，只有拥有实质的身体才能通过，而龙葵只是灵魂，因此重楼便略微施法，让龙葵的身体暂时变成了实体。景天和龙葵发现重楼拥有不可思议的力量，便恳求他让龙葵永久拥有真实的身体，但是重楼似乎并不想多管闲事，这件事也只有以后再议了。进入神魔之井，在神奇的力量下大家各自分散开来，景天在迷迷糊糊中发现一个玉观音宝像，立刻抱着不放，不料清醒后才发现抱的原来是龙葵，这里的对话能增加龙葵的好感度。二人进入神魔之井迷阵，神魔之井分为正反两面，先在地下的正面开启机关，然后到上层的正面开启机关，进入反面，在反面开启机关后就可以回到地面了。来到地面另一端，从传送点来到神魔之井戊，在这里看到了也被幻觉迷惑的雪见，龙葵用雷打醒了雪见，雪见却失手打坏了景天胸前的龙纹玉佩，这令景天这个“守财奴”大为心痛，雪见便保证一定要找到一件宝物赔给他。下面的区域是神魔之井八面体，这个区域有8个面，一直要走到“甲”面才能找到长卿。长卿同样陷在幻觉中，在他的幻觉中要封印锁妖塔就必须牺牲紫萱，最后长卿也忍痛做出了这样的选择。这时重楼出现，原来这幻觉不过是他在试探长卿而已，重楼怒斥长卿假仁假义，为了所谓的苍生连自己最心爱的人也要牺牲。长卿正在迷茫，聪明的龙葵已经猜出重楼是喜欢上了紫萱，这令重楼有些恼羞成怒，留下一个怪物便扬长而去。


来到神魔之井反面开启机关。



在“神魔之井戊”找到雪见。


“神魔之井甲”就是出口。


恼羞成怒的重楼留下一个怪物就跑掉了。

好不容易打败了怪物，大家终于进入了神界。

南天门前有个傻傻的卫兵在验证通行令牌，虽然每块令牌只能过一个人，但是只要通过的人进去后再把令牌抛出来就可以让下一个人也通过，当着卫兵的面也同样行得通（看到后面夕瑶的故事，就会明白这个小花絮的意义所在）。进入神界，跟四面的神仙交谈，可以了解到看守神树的夕瑶仙子最近似乎出了什么事，将要遭到天帝的惩罚。另外很多神仙都直接把景天当成了一个叫“飞蓬”的神将，令景天懵然不明。在对话中可以得知，“飞蓬”跟夕瑶仙子好像还有不平凡的关系。在西侧的角落里可以看见雪见用力挖地上的玉石，原来她曾经表示过要赔景天的玉佩，神界的每件东西到了凡间都是无价之宝，于是她便想挖出玉石来赔给景天。但是这里毕竟是神界，雪见将手磨起泡了也没有成功，这时景天自然表示雪见只要有这份心意，那就已经是无价之宝，雪见高兴地跑开，好感上升。到了南天门出口，又不见了雪见的影子，景天一路找去，终于在下方的角落里看到了雪见，不知为何，雪见突然对进入神界感到恐惧，好像预知到了某件惊人的事实将要发生。景天好一番安慰，并允诺回去后便与雪见带着龙葵一起隐居，这才让雪见开心起来。二人一起到出口前，与龙葵、长卿汇合，进入南天门内。来到神树迷宫，通过这里的要点是通过花托机关上下，树叶与花朵连接着左右不同的区域，途中的障碍需要切换多人来解，木桩障碍要用长卿来打破。先通过一、二层来到第四层，关闭花朵机关后可以返回第二层去拿宝箱中的大量宝物，最后再一次上到六层。到达顶端，前面出现的那个伶仃的身影，正是夕瑶仙子。当她看到景天的时候，脸上浮现的是怎样一种凄楚与喜悦交织的神情啊！许多令人震骇的谜底，都在与夕瑶仙子的对话中一一揭开了。

夕瑶仙子被天帝委派看守神树已逾万年，在这万年枯燥而又单调的岁月中，夕瑶几乎忘记了自己的存在，而神界的神仙们也几乎将夕瑶当成了那棵神树，或将神树当成了夕瑶。而看守南天

门的神将飞蓬是夕瑶漫长生活中唯一的一丝色彩。飞蓬是神界最喜爱挑战的神将，他与魔界的重楼在无数次不分胜败的战斗中，形成了一种惺惺相惜的微妙友情，每一次他受伤后都会到神树下找夕瑶帮忙疗伤，虽然夕瑶并不喜欢他所讲述的男人之间打斗的故事，但是飞蓬每一次到来对她来说都是无比重要，感情在这样的岁月中滋生，直到有一天飞蓬和重楼发现了一处新仙界，便相约去那里一决高下。



在这场私斗中飞蓬遗失了自己的配剑，落入人间变成了蜀山的镇妖剑，而飞蓬也因为擅离职守、遗落神剑等众多罪名被天帝贬入人间，转世投胎，两世之后，便是现在的景天。没有了飞蓬的日子令夕瑶变得更加忧郁，恰好这一年万年才结一果的神树竟然结出了两个果实，夕瑶便私藏了一个，以此果为心、枝叶为躯、自己的相貌为准造了一个女孩，将她投入凡间陪伴景天，这个女孩就是雪见！不久前才知道自己是个弃婴的事实，现在居然知道自己连真正的人也不是了，这令雪见无法接受，不过相比较起来，现在的她身边有景天陪伴，又有了伙伴和家人，而这些不都是夕瑶的梦想吗？夕瑶将飞蓬的“风灵珠”拿出来还给景天，由于她私藏了神果，即将接受天帝的惩罚，很有可能会轮回转世。正在夕瑶劝大家赶紧离开之际，天帝派来的神将赶到，经过一番苦战终于打败了3名神将，夕瑶拒绝了景天要她一起离开的请求，施法将大家送回了人间，而她将留下来接受轮回转世的惩罚，也许会转世变为动物、花草……

景天等人落在蜀山之上，长卿去找五长老禀报灵珠的事情，而雪见还在伤心，好好安慰她可以增加好感。这时长卿返回告诉大家，在这段时间里蜀山上又发生了变故，众人立刻前往无极阁……

（待续）



神界的卫兵傻乎乎的，看来也在这里枯燥地守卫了千万年。



捉拿夕瑶的神兵到来，好一场大战。



古墓丽影 暗黑天使

Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darkness

我不得不承认，看见作为联合国亲善大使的安吉丽娜·朱莉在电视屏幕上因为担忧贫穷儿童而潸然泪下的模样，过去心目中对这位电影版“劳拉”的种种偏见顷刻间烟消云散。好莱坞电影中劳拉的表演难以让人（特别是游戏玩家）满意，而刚刚推出的该系列第六作《古墓丽影——暗黑天使》就一定能够超越过去的辉煌，达到新的巅峰吗？恐怕无论是制作者还是普通玩家都难以给出明确的答案。《暗黑天使》采用全新的3D引擎，游戏视角和操控方式都有所改变，增加了对剧情发展有影响的多种对话选择，而新加入的男主角柯蒂斯则让人感觉有些唐突。

《暗黑天使》的故事是说劳拉·克劳馥的恩师Von Croy在其寓所中惨遭杀害，而她竟然成了唯一出现在现场的凶嫌。为了查出幕后黑手，劳拉从巴黎开始了艰难的调查。仅有的线索接连失去，几个关键人物也被对手抢先暗杀。然而美女并未气馁，独闯卢浮宫，发现了敌人的蛛丝马迹：Von Croy为了5幅古代油画和恶魔化身的Eckhardt结怨，后者为恢复远古魔族的复兴而妄图进行罪恶的“沉睡者”实验计划。在冒险过程中，女冒险家与身怀杀父之仇的柯蒂斯不打不相识，最终携手作战。当一切真相大白时，劳拉却发现Eckhardt并非最后的敌人……

■品游轩 苹果熟了、大漠奇侠



劳拉·克劳馥——欧罗巴夜空中的精灵

她撕下警局的封条，缓缓走进这座阴风刺骨的公寓里。地面上凌乱不堪，她不小心踩到一幅相框，劳拉拿起来端详，那是她和自己恩师Von Croy的合影。Von Croy，关于这位启蒙了她的思想，却又不惜代价在埃及追杀她的人，到底发生了什么？劳拉把相框放在桌上，静静注视着镜中的自己。过去的几天恍若梦境，她需要在脑海中好好整理一下自己的思绪。



总评 80



制作	Core Design
发行	新天地互动多媒体
载体	CD×2
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：PentiumⅢ 800MHz
内存：128MB RAM
显卡：64MB以上显卡
硬盘：300MB

序

两天前，一个急促的电话让劳拉从伦敦星夜赶往巴黎。面对匆匆赶到的劳拉，Von Croy似乎没有察觉到她冷峻的神色，自顾绝望地请求她为他办一件事。尽管已经坐在Von Croy的面前，劳拉还是无法抑制心中的愤恨，她正要抱怨她在埃及的可怕过去，但Von Croy竟然拔出枪来大声呵斥她，让她快走。接下来发生了什么就不记得了，她隐约听到了枪声和Von Croy绝命的挣扎声，然后她发现自己就待在这位老人的尸体旁边，双手沾满了鲜血……

巴黎后街 Parisian Back Streets

警察已经在通缉劳拉了，她在警犬的追逐下冒险跳窗逃生，却失去了所有的装备。在周围活动一下，找到补血的巧克力棒（Chocolate Bar）。从墙角的垃圾箱爬上2层平台，跳到前方阳台，爬上梯子，从3层的窗口爬进储藏间，在柜子和抽屉里可以找到160欧元，在地上能拾到古代金币（Antique Doubloons）。回到外面接着爬上第4层，从平台缺口处原地跳到对面（从这里倒挂下去在门口能拾到一个大药包）。利用侧跳抵达有木板的平台，沿水管爬上楼顶，向右横移在砖地上落下。劳拉现在力量不足，她需要在右边重新跳抓屋檐，转过拐角，爬上屋顶。去水塔边把一只油桶拖开，从旁边的缺口下去找到撬棒（Crowbar）。返

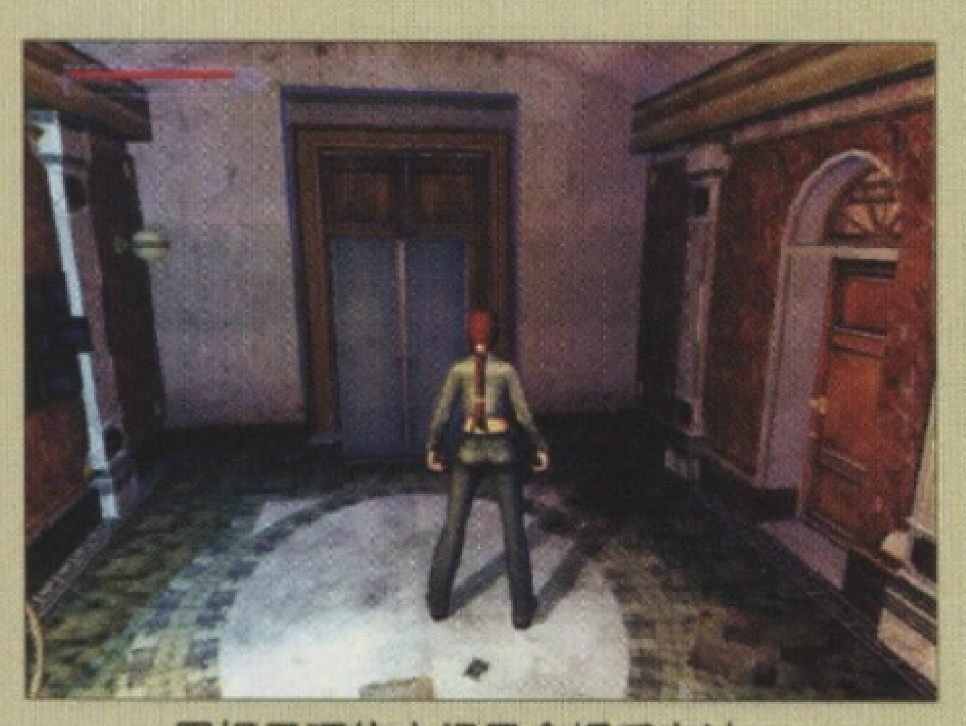
回屋顶撬开一旁的小屋，劳拉感觉自己的力量提升了。在小屋柜子里找到手枪M-V9，屋后油桶上还有绷带（Health Bandages）。现在返回3层的储藏间，撬开柜子可找到一件特殊物品（项链）。从发现撬棒的平台往左横移落到下层阳台，左边木凳上放着钥匙（Gantry Gate Key），用它打开右侧的铁门，下到后院。



小心远处那个守卫。

废弃的公寓楼 Derelict Apartment Block

警察已经追来了。进入公寓后先把一侧的柜子拖过来挡住大门，可以让警察们多耽搁一会。跑上楼，跳过楼梯缺口，一块石头落下来把地板砸出个大坑。这时警察撞开门进来，往2楼丢了毒气弹。赶快助跑跳过大坑，拖开挡路的衣柜沿着楼梯向上跑，不然毒气会很快蔓延过来。3楼有个耳间的门可以撞开，可提升劳拉的力量。继续上楼，把小箱子拉过来，爬上去转身跑跳，抓住对面的栏杆爬上4楼。进右边电力室，得到电梯钥匙（Lift Maintenance Key）和公寓钥匙（Apartment Key）。在旁边拉下开关启动电梯电力，然后就可以搭电梯回到2楼，用钥匙打开大坑旁边的房间，找到手枪Vector-R35、子弹和补血药。返回电力室，从小门来到外面。



用柜子顶住大门是个缓兵之计。

工业区屋顶 Industrial Roof Tops



被屋顶挡住时要收腿慢慢前移。

雨还在下着。沿梯子爬上小天台，原地跳抓住电缆，荡到对面的屋顶落下。途中要按下蹲键收起脚来，避免被中间的屋顶挡住，并要小心一直在附近盘旋的直升机。沿左边的屋顶走下去，在边缘倒挂落到底下的铁台上。撞开门进去，在空屋找到一些补给和金币后，从另一扇门出去。沿左边的梯子爬下到街面上，街角大多都能找到些补给，劳拉也可以练习推拉篝火旁边的箱子，这样能增强她的腿部力量。找到一扇半开的卷帘门，从开口爬进仓库。通过地面上的货物堆跑跳爬上2层铁桥，从断口处助跑跳抓住对面铁桥的残余部分，横移到左边爬上去。从梯子上楼，开门来到外面，跳上前方的外楼梯，开门爬上屋顶。跑到小屋后的栅栏边，直升机已经迫近了，无处可逃，劳拉只好奋力跳过去抓住对面楼房的排水管，但它承受不住一个人的重量，还是让劳拉掉了下去。从垃圾箱里爬出来，劳拉的脑海里闪过一个人，她记起Von Croy死前曾经提到过那个人，而这个人的名片此时就在劳拉手中。

卡维尔女士的公寓 Margot Carvier's Apartment

Carvier告诉劳拉，Von Croy为了5幅15世纪的油画曾向她寻求过帮助，那些画作似乎与炼金术和黑暗艺术有关。自从5个星期前接受一个叫Eckhardt的人的委托去寻找这些油画开始，Von Croy就

基本控制

方向键上：跑动前进。起跑时的前一两步要从走动过渡到跑动状态，这和以往稍有不同。站在梯子、水管、矮平台前按上，劳拉会作出相应的攀爬动作。

方向键下：小步后退。

方向键左、右：向两侧转身。

Shift：按一下切换到行走状态，再按恢复为跑动；按住再配合左右方向键是向左或右横移。

Ctrl：动作键。拉电闸、启动开关，拾取物品；输入密码时确认；接近敌人时手持武器为开枪，空手为格斗；抓边缘等操作只需按一次，不必像以前那样一直按住，再按一次为松手。

Alt：跳跃。

回车键：切换到秘密行动状态，靠近墙壁、栏杆时按下Ctrl键，劳拉和柯蒂斯就会背靠在上面，缓缓向左右移动，移到拐角处时可探头观察。

End：翻滚键。在地面和水中适用，在空中则无效。站在箱子、平台边缘时按下为团身空翻一周落地，适合于在较高平台直接落下而不伤血。在柯蒂斯的Boss战中用来切换目标。

Ins：观察键。配合方向键查看周围；后期学会加速跑后为加速键。

Num1（小键盘数字键1）：蹲下，配合方向键为爬。劳拉趴下后按秘密行动键会紧贴地面匍匐，柯蒂斯无爬行动作，只能以蹲姿挪动。

空格键：拔枪和收枪。

Esc：调出系统菜单。

Tab：调出物品菜单。

F5：快速存档。

F9：读取快速存档。

进阶控制

Ins+上+Alt：鱼跃跳水（等同于以前的Shift+上+Alt）。

Shift+上：抓住平台边缘时劳拉会做出慢起手倒立。

Shift+Alt：原地向前小幅跳跃（单脚跨跳）。

Alt+上：原地向前跳跃。

上+Ins+Alt：传说中的大跳跃是存在的，但不是随便可以使出的。首先要在游戏后期学会加速跑，然后在一些特殊地点提升腿部力量后就可以使用了。要注意按键的顺序，大跳跃对于通过The Lost Domain那一关的限时门是很有帮助的。

Ctrl+方向键上或下：推拉箱子、柜子等物体，要按住Ctrl再按下方向键。

变得局促不安，总是担心自己遭遇不测。为此，他将一个笔记本寄存在这里，一旦有事就请她交给劳拉。于是劳拉向Carvier索要这本笔记，而Carvier怀疑Von Croy是劳拉害死的，变得犹豫不决。劳拉用温和而真诚的语气向她请求，最终Carvier亲自取出笔记交给劳拉（这里谈话会出现分支，如果每次出现分支时都选择下面一句应对，那么Carvier就会交出笔记本。若选择其他分支，最终Carvier会犹疑地走掉，劳拉要亲自去厨房里搜索）。警察已经追来了，拿到笔记本后劳拉赶紧从后门离开了公寓。

犹太人居住区 Parisian Ghetto



如果按照第2条路线，就去公园找看门老头。

逃亡的日子是艰辛的，劳拉在废弃的地铁站里躲了一夜，直到东方露出晨曦。走出车厢，隧道尽头正好有两个人在烤火。想到Von Croy的笔记本上提到一个叫Louis Bouchard的人，便上前打听。那个贪吃鬼没有听过Bouchard的名字，不过他建议劳拉可以去附近的咖啡馆试试运气，那里的老板是个万事通。

沿着水泥管爬到车厢顶，再沿铁丝网爬上高处的天桥，从铁丝网的开口处跳到对岸，在这里和戴帽子的老人交谈，他会介绍更多的背景消息。从旁边的门出去，看到一个夜总会，却没有开门。向一边的舞女Janice询问，原来是Bouchard经营着这个俱乐部，因为最近有员工神秘死亡才关闭了，现在连Bouchard也踪影全无。不过有两个人可能知道他的行踪，一个是看门老头Bernard，另一个是咖啡店老板Pierre，因为Bouchard拿走了他的什么宝物相要挟，他才不得不为他做事（这时对话再次出现分支，劳拉可以选择结束谈话或继续追问Pierre的情况，以下情节按照后一种情形叙述）。继续打听了Pierre的消息后，劳拉赶往城市西北角的咖啡馆（Cafe Metro），里面只有一个客人在墙角独酌，门口的摩托车看起来就是他的了。和老板Pierre谈话，劳拉提出可以做个交易，替他拿回本来属于他的东西，于是Pierre把夜总会钥匙（Bartender's Key）给了劳拉。回到街上，在小广场或公园可以查看城市地图。劳拉现在可以去药材店（Willowtree Herbalist）继续打听消息，也可以去当铺（Rennes' Pawnshop）把金币、项链、白兰地等物品卖掉换钱。当劳拉来到夜总会（The Serpent Rouge）门口时，突然看到咖啡馆的那名酒客骑上摩托车匆匆离去了。他怎么会碰巧来到这里？劳拉思索着，从小巷中的后门进入夜总会。

夜总会 The Serpent Rouge

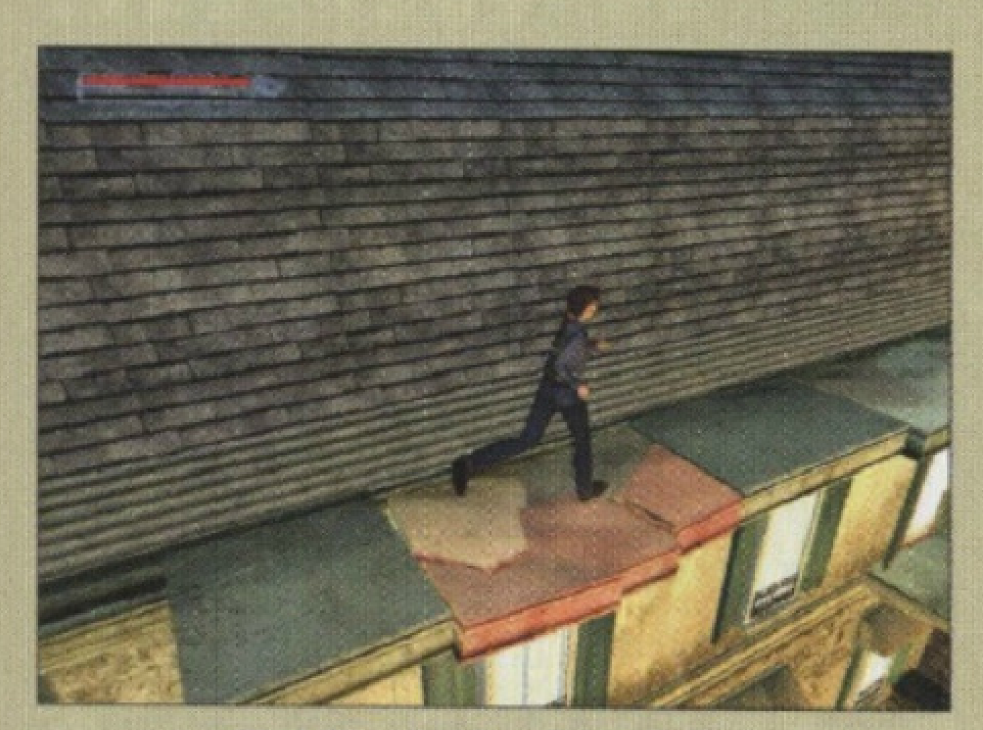
在走廊里把电闸关掉，等守卫出来查看时悄悄从背后勒死他。在一侧房间里拿到钥匙（Stage Door Key），开门进入舞池。干掉两个守卫，在控制台上找到古董唱片（Antique Record），然后拉闸开启舞池的灯光。沿铁梯上到2楼去另一侧，将一个铁箱推到凸出的阳台上，爬上箱子跳起抓住上方的钢梁爬上去。助跑跳越过垮塌的钢梁抵



那个小盒子原来就藏在这里。

达3楼平台。到右侧尽头缺口处，等舞台灯组降下来时，原地跳抓住固定灯的钢梁，利用一侧竖向的钢梁爬到灯组顶上，进而跳上4楼平台。滑下坡跳到前面，跳过断处，跳抓钢梁移到左边爬上去，抵达控制室门前，用脚把断桥踢下来可以增强劳拉的力量。踢开门捡起售票处钥匙（Ticket Office Key），控制台上左边的按钮可操纵影灯旋转，右边的按钮可操纵影灯滑到交叉处。检查每个灯，直到在一个灯内找到装饰盒（Trinket Box）。从控制室开门出去，回到街上。

圣·埃卡德墓地 St. Aicard's Graveyard


赶快跑过即将崩塌的地板。

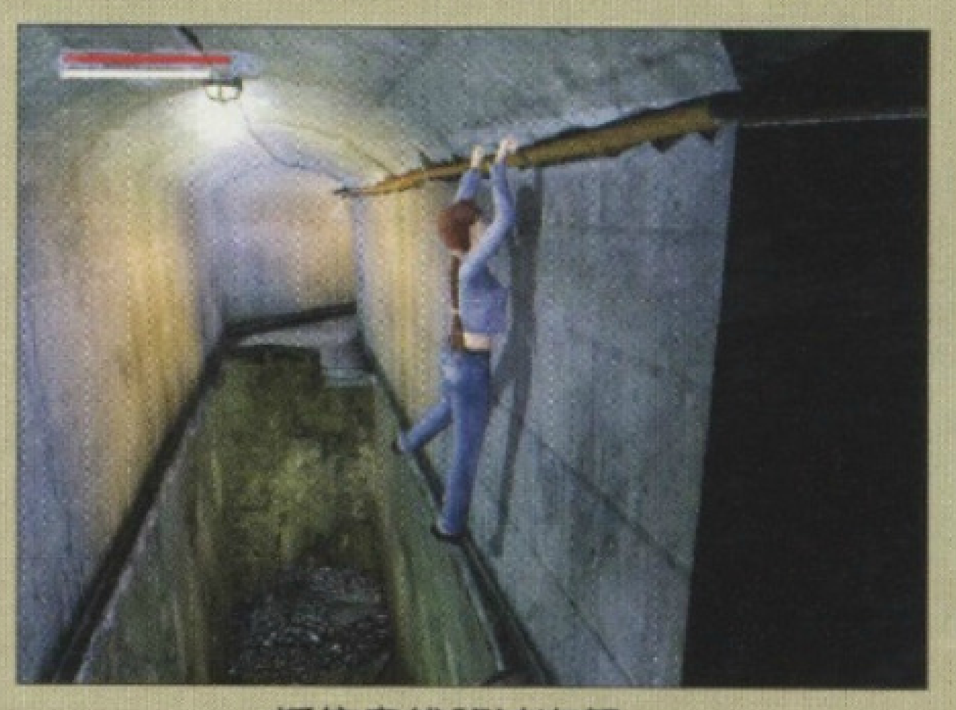

撞开这扇墓门。

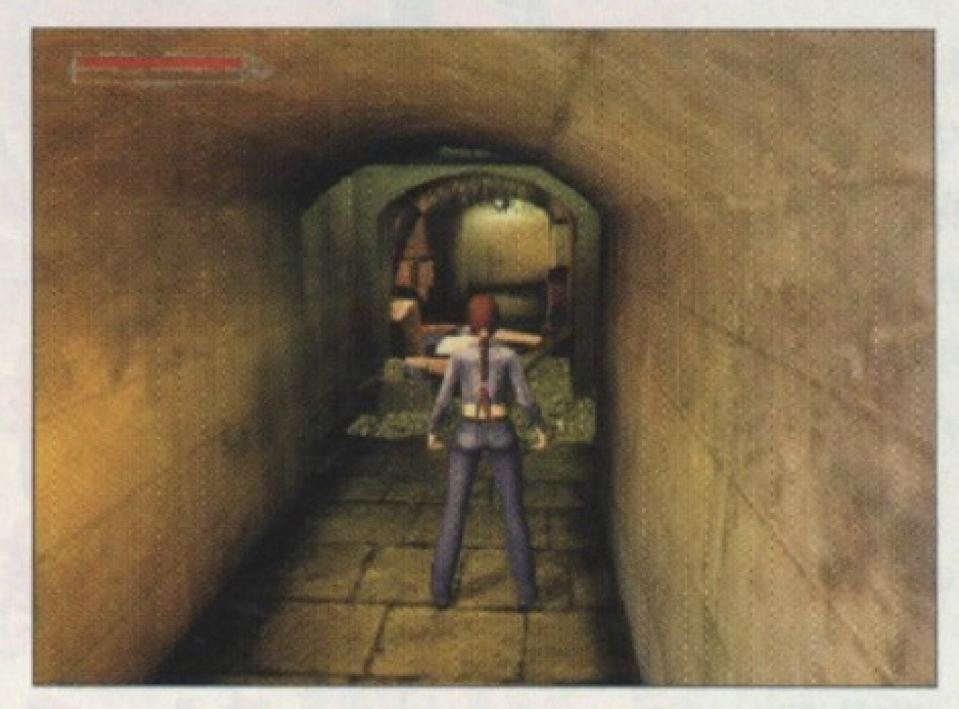
回到咖啡馆将盒子物归原主，Pierre让劳拉去找他的前妻Francine，同时Pierre提到，那个坐在角落里的神秘男人也来问过Bouchard的事。按照Pierre给的地址，在咖啡馆东边的一个门上输入密码（15328）通过。见到Francine，她说Bouchard就躲在教堂里，只有通过墓地的路才能绕过他的守卫们。于是劳拉从Francine家的阳台跳到另一侧，沿水管爬到高处，迅速跑过松动的地板，倒挂在右侧落下，沿着绳索荡到对面阳台，倒挂落到隔壁墓地里一间墓室的顶上。沿着那些高大墓室的顶跳跃，最后跳进东北边一个封闭的墓区。下到地面，撞开一个墓室的门，拾到弹夹（同时也增强了力量），从背后将天使的雕像推倒，砸碎前面的石棺爬下去。

另一条路线：如果在和Janice交谈时不追问Pierre的情况就结束谈话，那么情节的发展将有所不同。在这种情况下Pierre根本不会理会劳拉，劳拉也不会提出和他做交易，但她可以去公园（Parc Du Lune）找看门人Bernard谈话，贪婪的看门人同样觊觎那个小盒子。利用看门人给的钥匙（Ex-janitor's Key）可以进入夜总会的车库。在桌子上找到套筒扳手（Socket Spanner），拉闸升起汽车，并扳下开关打开地板。从地板下的密室来到配电室，用扳手扳动电闸后，会有守卫进来查看，干掉他后就可以从敞开的门来到舞池。找到装饰盒后，把盒子交给Bernard（可怜的咖啡馆老板……）可以得到口令（Pluit Noir）。到教堂门口找那个戴墨镜的守卫谈话就可以直接进入墓地了。

伯恰德的藏身所 Bouchard's Hideout

背后的通道被乱石阻塞了。沿着走廊前进，迅速跑过崩塌的地板，抓住墙上的电线荡过第2个大坑。滑下斜坡跳起通过缺口，抓住头顶的电线向前荡，落在一块小石板上，在石板掉落前赶紧往前跳，最后来到走廊尽头（如果中途不慎落水，往前游到尽头爬上去就可以了）。在尽头乱石堆里把一块大石头拉出来，然后踢开墙角的铁丝网爬进去，


抓住电线移过沟壑。


阻塞通道的巨石被清除了。


当铺老板惨死。



扳动扇叶力量就增强了。



就是把这里炸开。

最终回到开始处的走廊。经过原本被乱石填塞的通道，从墙上的缺口来到地下墓穴。隔壁房间里躺着一个变异了一半的人，看来真的发生了不寻常的事情。劳拉在最里间见到了Bouchard，得知Von Croy在4周前找他帮忙搞到卢浮宫的地图和信息，以便到卢浮宫的地下挖掘现场去。劳拉告诉他Von Croy已经死了，她正在调查凶手。Bouchard于是让劳拉帮他把几本假护照送到Rennes的当铺去，他会给劳拉提供装备的，劳拉考虑再三同意了（谈话中要注意语气，否则会被一枪击毙）。扳下房间里的开关打开外间铁门，进去把箱子推到门口，跳抓爬到上层拉开关，打开Bouchard房间的门出去。劳拉可以在教堂的地下拳击场试试手气，如果赌中了哪一方获胜，可以赢得一块金表。

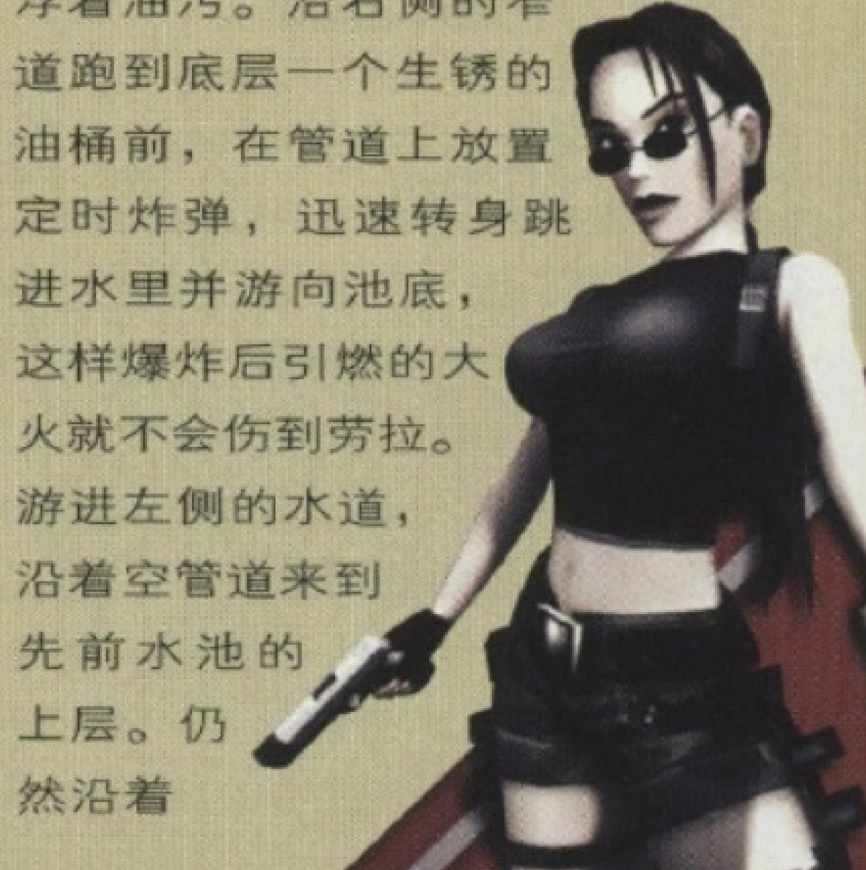
丹尼尔·雷恩的当铺 Rennes' Pawnshop

劳拉赶到当铺的时候，刚好看到一个面相凶残的人大摇大摆走了出来，甚至撞了她一下，这让劳拉有一种不祥的预感。进到里间，果然当铺老板Rennes已经横尸在地，旁边地板上用鲜血画着奇怪的符号。拾起Rennes的钱夹可以找到密码，在一旁的密码门上输入14529，取得原本为Von Croy准备的装备。当劳拉取得最后一件物品时，定时炸弹启动了，劳拉迅速拉开关开门，掀开墙角的地板跳下去，上面已经开始爆炸了，立刻跑向走廊尽头跳下排污管，向管道的尽头跑去……

咖啡馆的神秘人悠然点了根烟，蹲在河边，似乎他早已洞悉内情，等待着将要发生在排污口的好戏。正如他所预料的，劳拉出现了，她漂亮的飞跃带着零星的火花落在河边的台地上。那个神秘人冷冷地看着发生在河对岸的一切，弹掉手中的香烟离开了。与此同时，那个杀害Rennes的凶手正在召集部下开会，他傲慢而阴险地命令Gunderson去搜索那些油画，他们已经拥有其中的3幅了，Von Croy也发现了另外一幅的线索。他们就要到布拉格去寻找最后的油画，然后唤醒尘封已久的"沉睡者"……

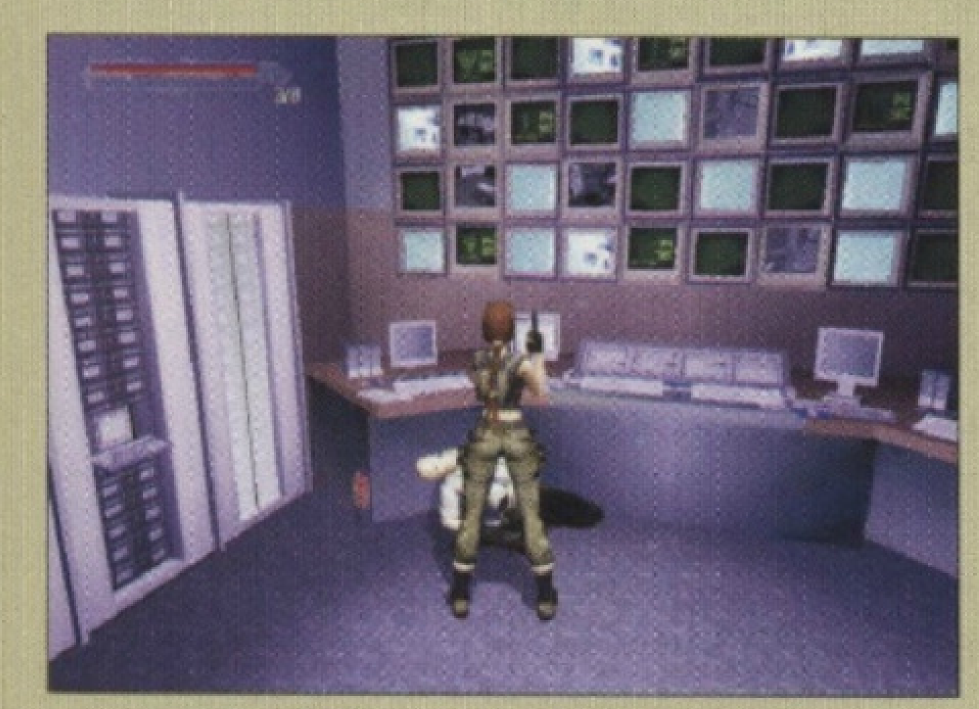
卢浮宫排水道 Lourve Storm Drains

按照在当铺拿到的地图进入下水道，前进，右拐向前可以看到中央排水管，旁边有一个设备，目前还亮着6盏红灯，这意味着劳拉必须找到并开启附近6个相应的阀门。沿排污管旁边的水管爬到2层，拉下电闸关闭排气扇。倒挂下去，转身进入通道，来到停转的风扇处，徒手扳动扇叶，劳拉感觉自己的力量增强了。爬进通风道，在尽头开启第1个阀门（中左）。返回中央排水管，进入本关开始时经过的通道，右拐进去，在上层关闭第2个阀门（右左）。返回中央，再次利用水管爬上2层，到电闸对面的凹间关闭第3个阀门（右右）。从阀门右侧沿梯子一直爬上第4层，顺横杆荡到对面，开启第4个阀门（左左）。这时中央排水管处已经充满了积水，跳入积水中沿着管道进入另一个圆形房间。从铁丝网处上岸，利用横杆荡到中间落下，沿横梁走到边上开启第5个阀门（中右）。再到顶层开启最后的阀门（左右），中央排水管的水流就停止了，然后跳进管道进门。劳拉闻到了油的味道，水面上一定漂浮着油污。沿右侧的窄道跑到底层一个生锈的油桶前，在管道上放置定时炸弹，迅速转身跳进水里并游向池底，这样爆炸后引燃的大火就不会伤到劳拉。游进左侧的水道，沿着空管道来到先前水池的上层。仍然沿着

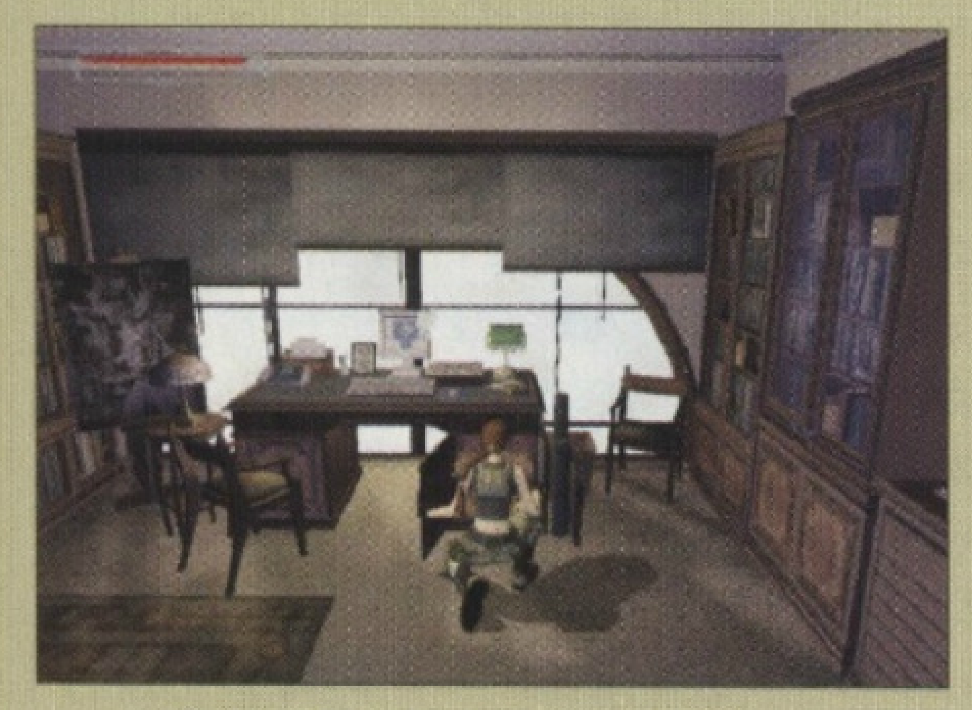


右侧的窄道迂回前进，回到炸开的缺口处，进入卢浮宫（也可以选择高处的油桶放置炸药，不过爆炸后重新回到那里会比较困难）。

卢浮宫画廊 Louvre Galleries



利用这里的监视器寻找线索。



在柜子里找到卡维尔的通行卡。

沿着楼梯向上，中途干掉一个守卫，上到顶层后转过走廊，进入一间布满激光束的展厅。爬上面前的玻璃柜，往左转跳抓爬到石碑上，拾起大药包。右转跳上前方靠墙的玻璃柜，再从中间的玻璃柜助跑跳到前方底矮的柜子上。转身，看准时机侧空翻跳上玻璃柜，倒挂下去从侧面横移过去落地，爬上前方靠墙的玻璃柜，从墙边的缝隙跳过去，开门进入下一个展厅。从交叉的激光束底下爬过去，贴住右侧的墙壁缓慢移过竖直的激光束。解决一个守卫，从他身上找到通行卡。避开摄像头，进入右边的展厅，到前方角落里把一个小玻璃柜拉出来，露出刷卡口，现在劳拉的力量提升了，可以把展厅中央的大玻璃柜推到尽可能靠近《蒙娜丽莎》的地方。去墙角刷卡，然后迅速攀上大玻璃柜，趁激光束恢复之前跳到陈列柜上方，进入通风口。踢开尽头的通风口栅栏，干掉守卫，劳拉发现自己来到卢浮宫的屋顶。从右侧的机械爬上管道，最后爬到高处的窗沿，向右横移到尽头，沿着电线荡到对面。沿窗沿向右边走，跳过缺口，顺路来到铁丝网前，撬开门爬进通风道，最后在储藏间落下。出门来到走廊，进入右侧第2个房间，收拾掉守卫后，调查最左边用作监视器的电脑，看到办公室的电脑上贴着密码14639（通过鼠标移动方向，点鼠标左右键缩放画面）。出去到走廊尽头，输入密码进入卡维尔的办公室。在办公桌柜子里找到卡维尔的通行卡，然后调查电脑和四周的画像，可以读到更多的背景资料。原来Pieter Van Eckhardt在14或15世纪就已经存在。他拥有5幅蕴藏着神秘力量的油画，但是被一个叫Lux Veritatis的人夺走，后来Obscura兄弟在原画上覆盖了别的图案并隐藏起来。不过他们偷偷临摹了原画，这些画被后世称为“Obscura版画”。版画中蕴藏着一幅加密地图，指示另外一幅油画的隐藏之处，但这些版画现在也不知所终。

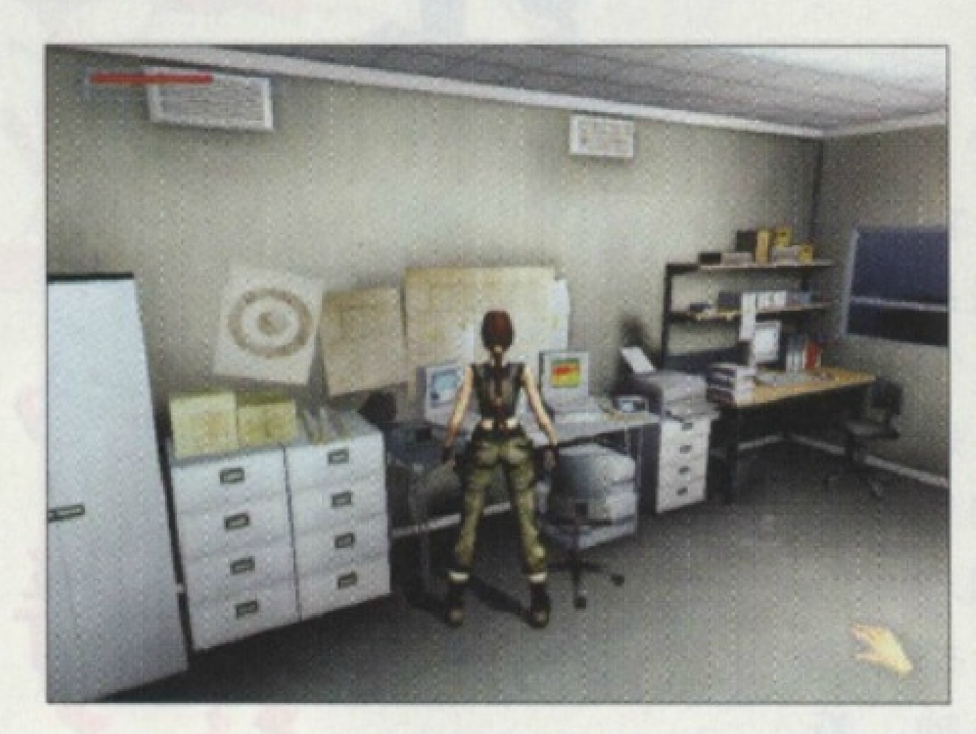
回到走廊，从尽头的安全通道刷卡出去，沿楼梯下到底层，经过只有一个守卫的展厅，顺着楼梯一直向下，进入地下室，从蓝色大门进入挖掘现场。

考古挖掘现场 The Archaeological Dig

挖掘现场中央是个巨大的土坑，沿着右边走，干掉前面房间里出来的守卫后进入房间，把墙壁上的电闸合上。出来后右拐可以看见大铁门，里面是一处正在探寻地底宝藏的房间。房间里有个



沿着安全通道回到下面。


第二个神秘符号。


“八卦图”的最终拼法。


唯一不见兽头的平台。


踏脚石每次会打开三扇大门。

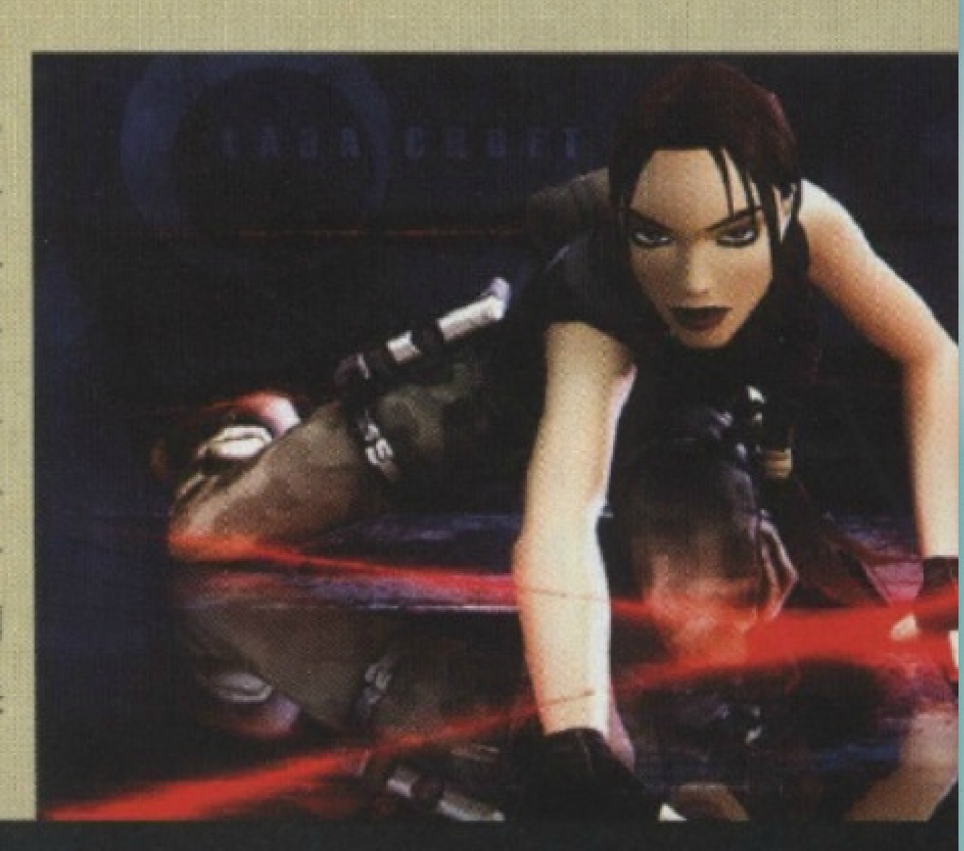
工作台，用控制杆来控制半空中悬着的仪器探头移动，在左上角可以发现一个神秘的图符，在工作台上拿到图符的打印件（First Ancient Symbol Copy）。离开这里后，在旁边铁皮房的打印机上发现第2个远古图符描摹图。这两个图符有何含意呢？劳拉从铁丝网的缺口攀着铁梯下到大土坑底部，然后沿底部一处土壁往上攀爬，到顶部后，接着跳抓头顶石桥，快速荡到对面平台。从落下的地方爬上石桥，石桥中段一侧有个开关，拉闸后让升降机下降，回到刚才爬上石桥的地方，从这里跳上升降机。眼前是个类似“八卦图”的圆盘，由4圈共32个图案构成，中间有个扳手，每扳动一次，圆盘的4圈就会顺时针或逆时针转动。在圆盘的右边拐上几级台阶会发现4个扳机，从左到右分别对应刚才的圆盘从外到内的4圈，扳动某个扳机就会控制某圈停止转动。观察盘上的图案，会发现先前得到的两个图符也在其中，再查看Von Croy的笔记本，在最后一页会找到另外2个神秘图案。将圆盘中央的扳手和旁边的那个扳机组合使用，将4个图案转动到特定位置，机关就破解了，同时石桥中段的圆形平台也得以开启，从这里跳下去。

古代墓穴 Tomb of Ancients

在阴暗的墓道里没走多远，眼前豁然开朗，一个巨大的桶形墓穴出现在前方，许多吸血蝙蝠飞舞在空中，小心这些小家伙的袭击。攀着墙壁下去，经过一处木梁和洞口来到断桥前。轻松跳过桥后，看见桥下的壁上有一圈装饰着兽头的平台，唯独右下方有个平台没有兽头，调整好方向和距离，跳上这个平台，斜转身向前跳，落到墓壁上的土坡地带。土坡中段的墓壁可以攀爬，从这里往下，再横向爬过一段距离，接着再往下，落地后跳到一段木梁上，拉动木梁尽头的开关后，墓穴的墙壁上出现了许多可以落脚的小平台。沿着这些平台一路跳跃到底部。底部有个打不死的骷髅怪，枪弹射击只能令它暂时昏厥，不理即可。仔细查看周围，从一个矮洞爬进去拉动另一个开关。出来后发现刚才下来的小平台位置改变了，踩着它们往上去，到最后一个平台时跳抓高处的墓壁边缘爬上去，在一个小壁龛里拉下开关，打开墓穴底部中央的井盖。下去后跳进井盖，进入墓穴深处坑道。走右边的岔道，踢开房门可以增强腿部力量，还可以在房间中得到杀伤力不错的霰弹枪（V-Packer）。回到分岔点，走另一条路进入长廊，看似平静的长廊杀机四伏，刚刚踏足于此，身后的铁门就轰然关闭。拉动门口右边的开关，长廊尽头的铁门打开了，但同时长廊中也出现了许多尖刺和飞镖，劳拉只有运用超人的腾跃功夫躲避杀人机关并全速通过这里，稍有停顿尽头的铁门将再次关闭。

季候大厅（之一） The Hall of Seasons（Part 1）

劳拉来到一个充满柔和光线的圆形房间，周围排列着10余扇大门，这就是季候大厅，大厅中的骷髅怪避开不理即可。注意大厅中央有个由4块踏脚石组成的圆形机关，踏上一块，就会打开周围对应的3扇大门。进入3扇大门，发现每扇大门中都有一个开关，拉动后可能会打开更深处的通道，也可能掉入一个环形的陷阱。这里的窍门



是，观察踩下去的踏脚石上的图案，打开3扇大门内部悬挂有相同图案木牌（注意：不是指外部悬挂的木牌）的那一扇机关，就会找到正确的通道。4块踏脚石分别对应通往海王之大厅、烈火之圣堂、困兽之神殿和厉鬼之地狱4处极度危险的地方，劳拉必须在这些地方得到代表水、火、土、风的4枚水晶。

海王之大厅 Neptune's Hall



从这里游出海王大厅。

进门后就会遇到骷髅怪喷着火球的攻击，一旦被烧着就会损失很多血。万一被烧着就要立即冲到最尽头处，这里有个吐水的兽形雕塑，可以扑灭身上的火苗。跳下兽形雕塑前的水井，向下潜泳，会发现石壁上的开关（小心这里的伤人机关），拉动开关，进门时的第1个房间中央空池会开始蓄水。原路返回跳入蓄水的池中，可以看见水下长有水草的沙堆后隐藏着一个小洞，拉动这里面的开关，大量的水涌入房间，水位不断抬高。浮上水面换气时，发现已经可以凭借高水位爬到上面去了。从周围的一个小门游进去，里面岔道较多，四处转转后，从一个破损的铁栅栏游进去。这里要注意通道中的尖刺伤人，还要适时找到可以换气的小空间。最后游到水底，在中央的平台上得到水之水晶（Water Crystal），再拉动放置水晶的立柱下面的开关。往上浮到水面，通过一个有怪兽头像的门回到季候大厅。

烈火之圣堂 The Sanctuary of Flame

这里的景象让人感觉周身燥热，脚下火红的岩浆不停翻腾着。沿着岩浆中仅存



烈火之圣堂中基本上都是传统的跳跃。

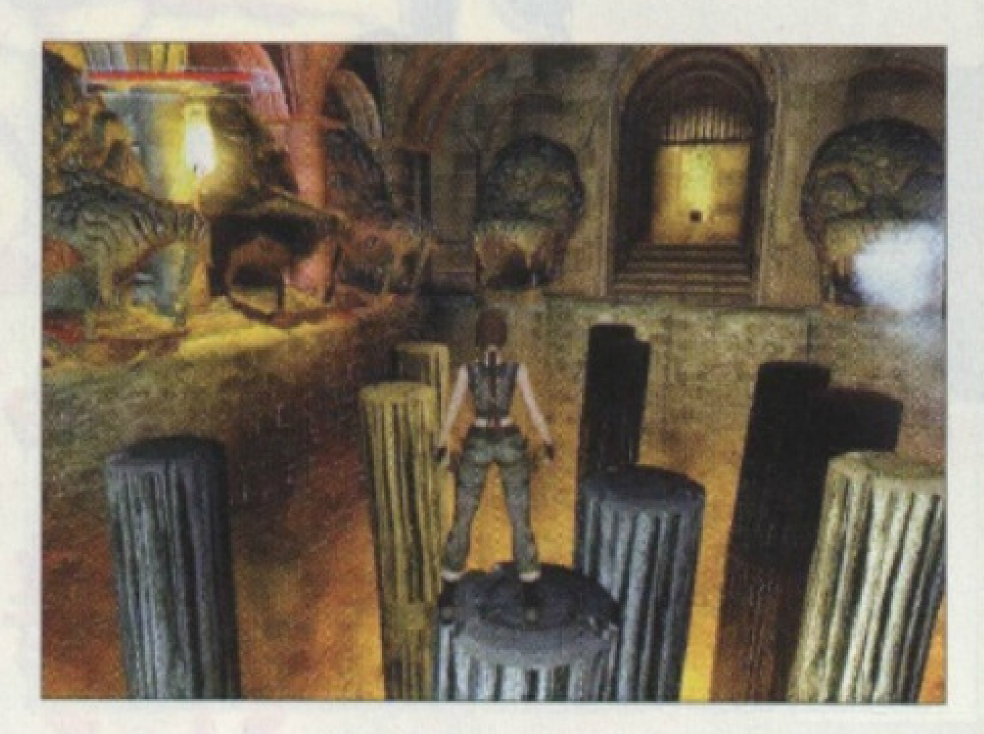
的石块向前跳过去，某些地方还会发生塌陷，要格外小心，掉下去就会命丧火海。在尽头得到火之水晶（Fire Crystal），往回走，发现来时的路已经消失了，半空中多了些浮动的平台，小心跳上去，几次腾跃就可以完成这里的任务。

困兽之神殿 Wrath of the Beast

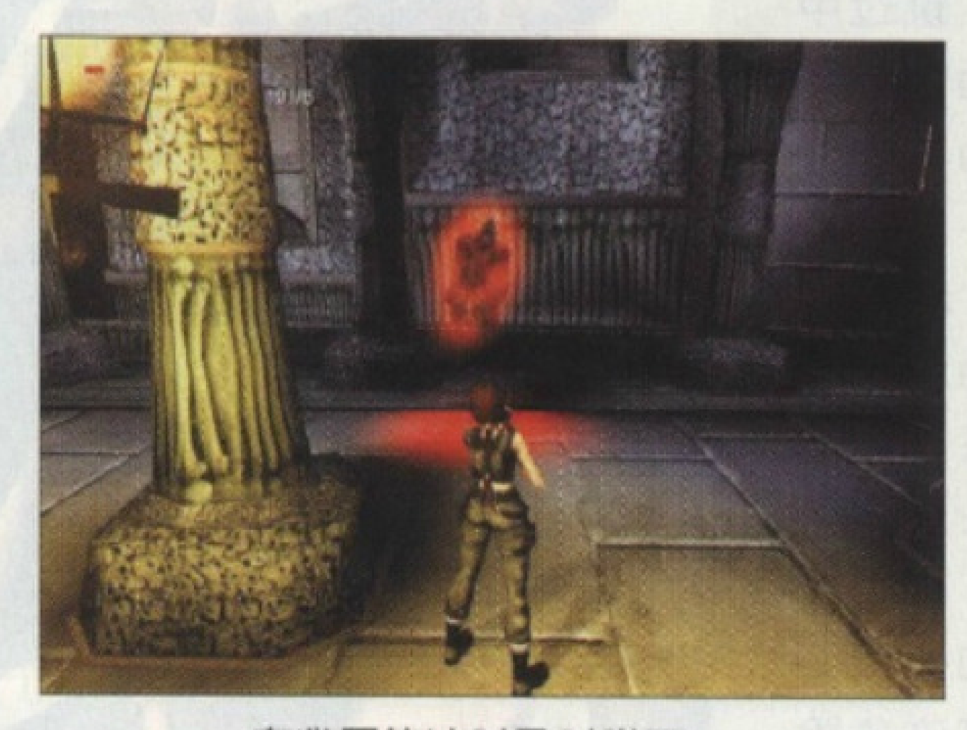
刚刚进入这里，地面就会发生猛烈的震动，灰飞烟灭后，耸立在劳拉面前的是一些残存的石柱。石柱中的一部分相当脆弱，随时可能再度崩塌。跳过中间的石柱后，贴墙横移过狭窄的石梁，然后跑到石柱的边缘，趁崩塌的石柱向前倒伏时跳上前方靠墙的平台，然后贴墙迅速连跳，到达高处取得土之水晶（Earth Crystal）。这时身后的地面竟然魔法般地恢复了，往大门走去，会出现3个喷火的骷髅怪，硬拼不是良策，小心避让即可，一旦身上着火，可跑到两边的小瀑布下灭火。扳动房间中央两侧的开关打开进来的大门，远离这危险的神殿。

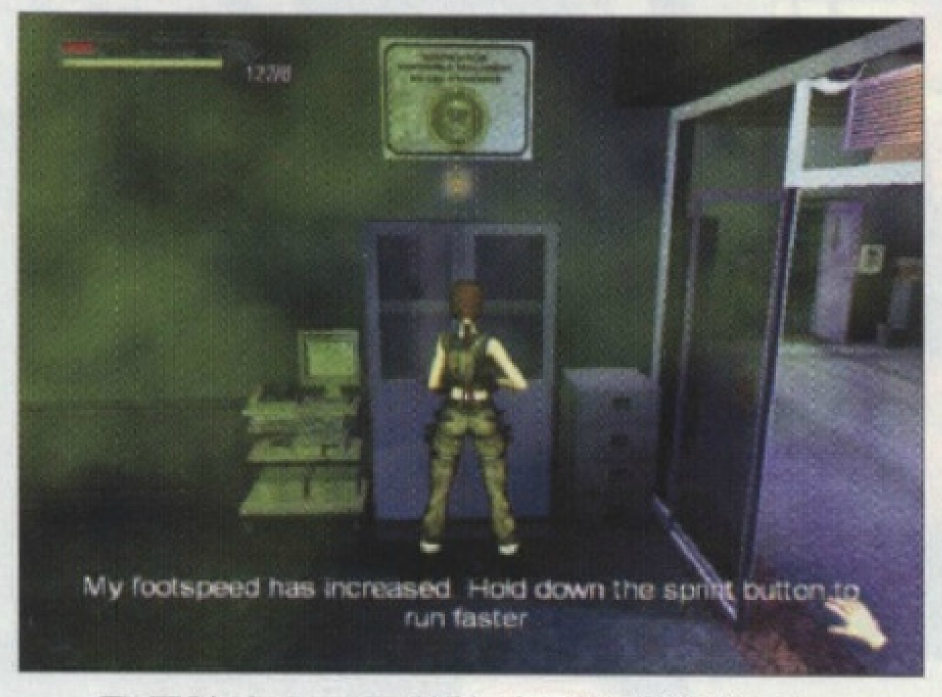


沿着石边的墙挪过狭窄的石梁。


跳过摇曳的木柱。


在崖边转身向上爬。


在幽灵俯冲时及时蹲下。



取得防毒面具后劳拉也可以加速跑了。

厉鬼之地狱 The Breath of Hades

进入大厅，前面似乎无路可行，只有一些狰狞的雕塑口喷阵阵阴风。将右边的一处墙壁推进去，拉下开关，房间中出现了一些木柱，看来要踏着被狂风吹得不停摇晃的木柱前进了。这里看上去很难，落脚点很小，而且还不断摆动，但适当使用单脚跨跳（Shift+Alt）就可以较为轻松地通过了。得到风之水晶（Air Crystal）后沿来路返回。

季候大厅（之二） The Hall of Seasons（Part 2）

4枚水晶在手，把它们嵌入进入季候大厅通道的4幅油画下面，一扇神秘大门打开了。前面我们提到寻找4枚水晶时，每次打开的3扇大门中都有一个开关，拉动后可能会打开更深处的通道，也可能掉入一个环形的陷阱。其实这个环形陷阱就在季候大厅的下面，现在随便拉错一个开关进入这个陷阱（当心这里的多种伤人机关），找到那扇门进去，就可以下到更深的地方。没多久来到了机关密布的能源中心，抬头四处望望，很容易看见某些地方悬挂着前面出现过的代表水、火、土、风之水晶的4块木牌。在这些木牌旁边各有一个圆形阀门，沿着四周的梯子爬上去可以依次打开它们。这里要注意蒸汽锅炉旁边的阀门需要事先打开其他3个阀门后才能接触到。4处阀门全部打开后，能源中心所设置的伤人机关也全部运行起来了，这时立即跳到平台对面，借助一根铁索移动到相对安全的地方，然后回到环形陷阱中，小心躲避这里的机关，找到升降梯，靠自己的臂力拉动铁链上去。这时季候大厅已经多了4根不断升降的石柱，攀上去可以跳到大厅半空中的圆环上，从这里走到2楼环道，避开骷髅怪，沿楼梯上3楼，在楼梯口发现一个锁住的小门，暂时不管它。在3楼环道上绕行1周，在尽头处攀着墙壁往上爬，就可以看见旁边墙壁上的开关，扳动后刚才楼梯口锁住的房间也打开了。回到那个房间，用劲推动一面活动墙壁，劳拉的臂力增强了。然后再次回到刚才发现开关的地方，很明显从这里还可以往上爬，劳拉的攀岩技巧在此时发挥得淋漓尽致。待气力快用尽时，在这里唯一的一块小平台上休息片刻，而后继续往上爬，在岩壁边缘转身爬到高处，后空翻在一个小房间落下。

推开大门进去，房间中央摆放着一副棺材，由几座石像托起，棺材周围有5座人形雕像。劳拉上前正想看个究竟，一个红色的幽灵出现了，同时又发现有个蓝光球在一座人形雕像的手中闪耀，然而当劳拉靠近那座雕像时，蓝光球就会飞到另一座雕像的手上去，这就是劳拉要找寻的古代油画之一。事实上只要红色幽灵暂时停顿住，油画就不会移动了。掌握这个规律后，劳拉可以蹲在靠近蓝光的地上，用霰弹枪攻击幽灵，这样他的俯冲就很难伤及劳拉了。等幽灵停下喘息之机，迅速到有蓝光的雕像上取得这幅油画，然后立刻从出口离开。出门后发现水已经涨得很高了，憋足一口气，沿着一条通道游到大厅去，从古代墓穴顶部的一个隐蔽洞口游回到考古挖掘现场。上岸后从木箱上攀过铁丝网，回到卢浮宫内。

画廊的埋伏 Galleries Under Siege

这个时候，Marten Gunderson带着一帮喽罗闯入卢浮宫。他们打晕了警卫，并四处投掷毒气弹。杀人的毒气弥漫在空气中，还记得前面在卢浮宫画廊的某处柜子中无法拿到的防毒面具吗？顺着楼梯上到最高层，在有卡维尔办公室的走廊进入那个房间，取得防毒面具（Respirators），立即戴上。防毒面具的有效时间并不长，好在刚才学会了加速跑，跑动速度大大提高，无论如何，还是赶紧行动吧。下楼时会遇到一些敌人，消灭他们。进入左边的陈列室，劳拉正

在观察周围动静，忽然眼前一道红光掠过，一件齿轮状暗器稳稳插在前方的墙壁上，劳拉心中暗叫不好，一支冰冷的枪管已从身后顶住了她。劳拉正寻思该如何对付这个家伙，对方已经利索地把她的武器全部搜了出来扔在地上。劳拉转身看到的又是巴黎街头曾经见过的那副面孔，“这家伙想干什么？”劳拉心中竟然不能肯定对方怀有恶意，这个想法让她自己也有些好笑，向来很准的第六感不灵验了吗？远处传来嘈杂的脚步声，Gunderson的部下过来了。那个神秘人一下子躲开了，发现动静的雇佣兵往这边疯狂扫射，劳拉猫着腰疾跑，往那神秘人逃走的方向追去。没跑多远，就发现“帅哥”倒在前面，劳拉正要上前查看，不料周围早有埋伏，被人打昏了过去。当劳拉醒来时，发现Bouchard就站在身边，“他怎么会在这里？”Bouchard编造的理由显然不能让人信服，劳拉心中有一百个疑问无法破解，但还是决定将计就计，先跟着Bouchard，看看他有什么企图吧，毕竟还可以搭他的车去Von Croy那里调查一下。

恩师故居
Von Croy's Apartment



暴徒就在走廊的那头。

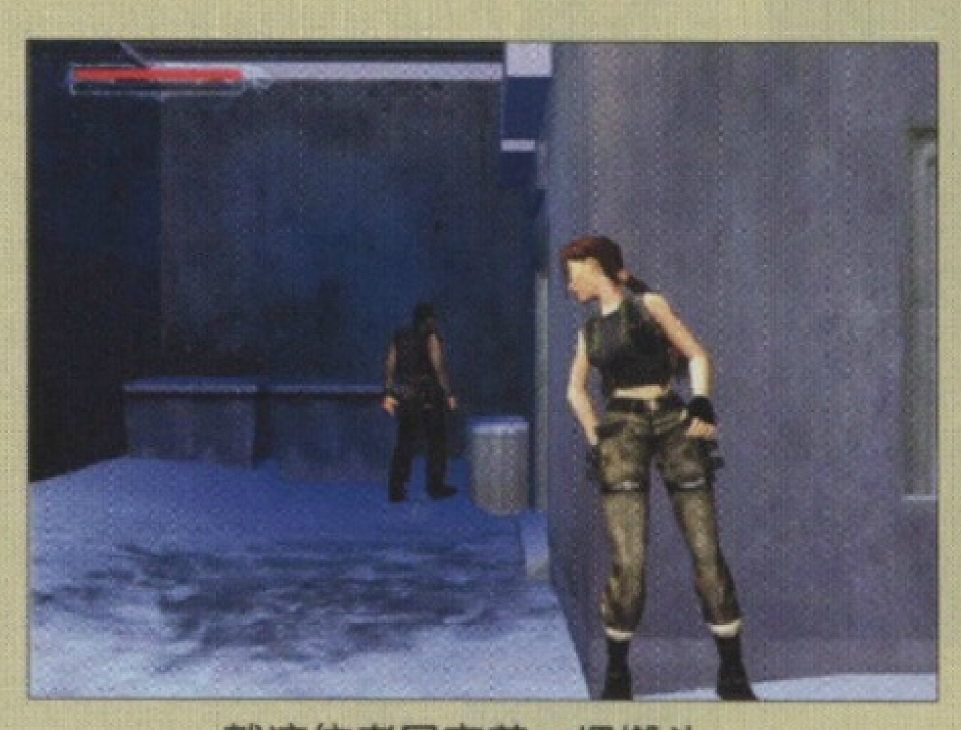
一踏入寓所大门，思绪已经回到那个令人心碎的黑夜，Von Croy死亡时的情形渐渐出现在脑海中。看着那些鲜血涂成的圆圈符号，劳拉记起当时自己被Von Croy推到一边，而他掏枪出来只是要和那个凶手搏斗，当她从眩晕中恢复过来时，一切都太迟了。在当铺里那个戴着眼镜、梳着小马尾辫的男人就是血案的罪魁祸首。

先在寓所中搜索一下武器弹药，在房间中的电脑和桌子上还可以查阅到一些相关的考古资料。一脚踹开楼梯后的小门，不仅可以得到房间内的弹药，还增强了腿部力量。破碎的圆型窗户前有把恩师遗留的手杖（Jackal Walking Stick），拾起后就会有个暴徒闯进来。拔枪对射一阵后他会逃向2楼，追上楼去，在唯一开着门的房间中捡到一些弹药，在拾起沙发后边的弹夹后，那个暴徒又现身了。他竟然把墙壁打出一个大洞，交火几个回合后他再度逃走。从那个大洞进去，房间和走廊内已经安放了许多炸弹，一旦碰到那些红外射线，就会引发连锁爆炸。在走廊里趴着穿过炸弹阵，没走几步，那暴徒已经迫不及待地引爆了前面楼梯的炸弹，幸好劳拉还没有受伤。等飞溅的水花将楼下楼梯的火浇灭后，从那里进入走廊，那个暴徒正躲在尽头楼梯口，这回再也不能让他逃了。

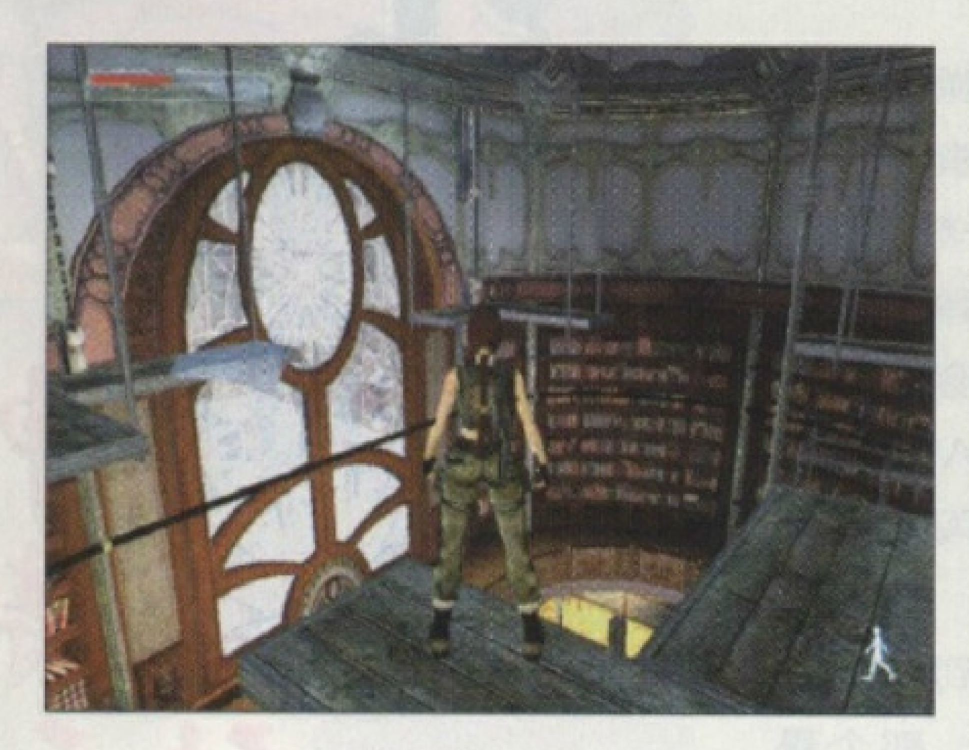
捡起暴徒的手机，里面传来Bouchard焦急的询问：“你把她干掉了吗？”劳拉冷冷一笑，果然是这家伙在幕后操纵：“对不起，先生，他让你失望了。”等待在寓所前的Bouchard慌慌张张地跑掉了。下一步，劳拉要去布拉格探个究竟了。

罪案现场
The Monstrum Crimescene

布拉格街头银妆素裹。劳拉下车后向一辆红色轿车旁的记者Luddick打听情况，原来旁边的大楼里发生了一起命案，被害的古董商人Vasiley找到了他不该插手的宝藏，结果被连环杀手杀害。Luddick提到，和案件有关的证据都隐藏



就这位老兄守着一把榔头。


大厅的顶层。


箱子是这样推D~~


双层箱子要推到这里。


打碎氧气瓶爆破前方的地雷。

在黑手党总部Strahov。如果需要，他可以在半小时内给劳拉搞到去那里的通行证。与他暂别后，劳拉想去命案现场看看。先去左边的小巷，干掉警察，在地上拾到一把钉锤（Combined Claw Hammer）。出巷子后去斜对面的小街，这里有两名警察和一条警犬，结果掉他们后在街中发现一个锁着的下水道井盖，用钉锤撬开井盖跳下去。从下水道里的破洞进去，右边有扇红色的门，不过无法打开。从门对面的楼梯上去，发现Bouchard就隐身于此，劳拉悄悄走到他身后，用枪托将他砸晕，然后用手铐把他铐在暖气片上。Bouchard有些无奈地告诉劳拉，其实他也是受人指使，这个人就是那个梳着马尾辫的Eckhardt，Bouchard还道出了Eckhardt的底细和5幅油画的奥秘。

打开房间里的门，里面是个富丽堂皇的大厅，从左边上楼梯来到大厅2楼，这里有个木箱，推动它可以提升臂力。接着从旁边的木架爬上去，在靠墙壁处可以看见有两根铁链。拉动左边的铁链两次，大厅1楼的柜子会移开，后面有个急救箱。拉动右边的铁链4次，大厅1楼的落地钟盖子会自动打开。跳下去把落地钟的时间调整到3:00（用方向键调整时间，按回车键确定），大厅中央会出现通往地下室的密道。在地下室的办公桌前可以拾到一份传真，上面显示出密码31597。把这个数字输入到墙上的密码键盘中，墙壁上的巨幅油画就会移动，在里面的暗柜中得到最后一幅雕版画（Last Obscura Engraving）。原路返回，发现Bouchard已经不见踪影，劳拉正为自己的大意而懊恼时，却发现Bouchard已经死在隔壁房间里。在尸体旁边得到一串钥匙（Cellar Key），从开始无法打开的红色门出去，回到布拉格街头，Luddick早已恭候多时了。

斯特拉霍夫要塞 The Strahov Fortress

记者给了劳拉一张通行卡，还卖给劳拉数件武器，然后亲自驾车送她来到离布拉格不远的Strahov（在和记者的两次对话中可能出现有趣的分支，记者或许会分文不取，或者要劳拉付一笔消息费。如果是前一种情况，记者就不会提出卖给劳拉武器了，这取决于玩家不同的对话选择）。这里像是一座工厂仓库，在前面的集装箱中可以拾到一个急救包。走到大门时，工厂内部的电磁起吊器开动了。以几个集装箱当跳板，跳到刚才出发位置的上方，那里有个铁丝网盖着的通风装置。由此再跳到墙头，打入工厂内部，此处要小心行事，尽量不要惊动地面上的敌人。沿着铁架往里走，左右两边的门都可以进去到达隔壁的仓库。若从右边的门进去，可沿门边铁梯爬上去，来到电源室，干掉这里的守卫，打开电磁起吊器的开关。下来后去对面爬上一个高高的铁梯到最高层，在这里可以进入电磁起吊器的控制室。劳拉控制电磁起吊器大肆破坏，将仓库半空中的两挺自动机枪击落，然后下到地面，干掉沿途的几名敌人。从一个小门出去后，到达基地后院，后院中许多地方冒出灼热的蒸汽，小心因此受伤。注意到右边铁丝网跟前的一堆箱子和两个零散的箱子，将那两个箱子摆在不同位置，推动2层几个箱子，最后将最高处的那个箱子推到尽量靠近铁丝网的地方，这时劳拉的力量增强了。回到中央周围有铁丝网的空地，旁边有个铁丝网盖着的通风装置，拖着旁边的双层木箱垫脚，跳上去关掉这里的蒸汽阀门。然后在旁边爬上铁丝网大门前的木箱，抓住高处的横杆荡进去。刚刚落地就

遭到两只恶犬的攻击，取狗命后爬上附近的铁梯，控制房间中央的巨型轮锯将半空中的通风管锯为两截。而后就在控制台上垂直起跳，攀住头顶的钢梁，爬上去进入通风管。没爬多久，就可以从通风口中看见恶魔Eckhardt凶性大发，将先前给劳拉提供帮助的记者残害致死，而劳拉却毫无办法。继续往前爬，在出口跳下，干掉下面巡逻的守卫，从其身上搜到一张高级通行卡。进入附近的监控室，小心里面的3名敌人，在总控制台上关闭基地的动力电源，使基地陷入一片混乱，培养中的生化怪兽也趁机逃脱了。出监控室，打爆那个红色氧气瓶，爆炸使得一个电缆轴往前滚去，引爆了不少危险的感应地雷。趴下爬过这片激光射线和感应地雷密布的地区，回到刚才进来时的空地上，使用高级通行卡进入左边的小门，进入生化研究所。


沿着管道爬上二层。


贴墙横移到水管处。

生化研究所 The Bio-Research Facility


扳动这里的龙头雕像。

推门进去，皇家后花园般的景致让人怀疑是否找错了地方，但仔细看那些花草，比一般的要大上几倍，巨大的捕虫草还会主动袭击经过的人，这可不是休闲的好去处。花园中央站着一个胖园丁，他语气夸张地向劳拉吹嘘Eckhardt的纯种计划。当他从劳拉的口气中觉察到一丝不妙时，突然拿起手中的喷雾器向劳拉喷出绿色的毒雾……

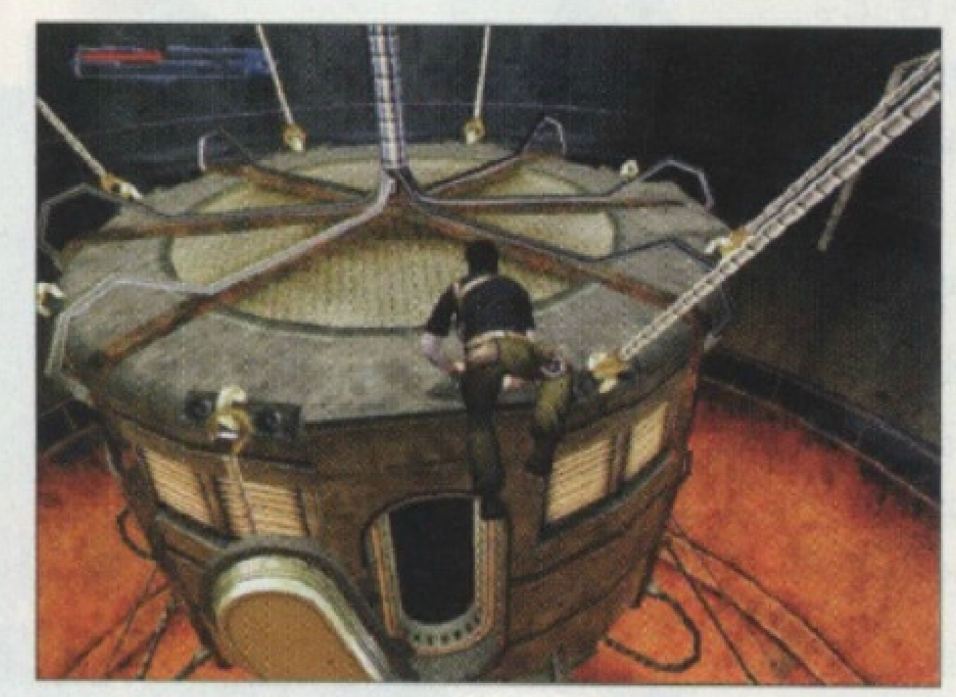
劳拉缓过神后，胖子已经踪迹全无。四处转转，发现中央喷水池中的3个吐水兽头雕塑有一个似乎有些蹊跷，扳动这里的机关打开了花园一角的秘道，进去后拉动另外一个开关，通往后院的大门终于打开了。后院中排列着两排生化培养玻璃罐，其中一只怪物已经逃了出来。对付它的良策就是躲避，不必硬拼。跑到左侧平台跳起抓住半空中的管子，移动到玻璃罐上方，旋开这里的两个阀门，打开下面的一个罐子，然后从旁边的铁梯回到地面。钻入罐子内，顺着斜坡滑下去，快到尽头时及时跳起来抓住前方的梯子爬上去进入一个大房间，借助墙壁上的树藤往上爬，拉动上层的阀门，旁边的铁架移动到另外一边。完成这一切后返回下面，可以看见水面上有段大管道，跳上去关闭上面的阀门，另外一处管道就不再喷出蒸汽了。沿着墙壁边缘走到刚才喷涌蒸汽的管道上，顺着管道上去，借助此处的树藤最终到达前面移动过的铁架平台上。

往下出房间是一片长着怪异植物的区域，前面花园中曾见过的巨型植物的枝叶会封住出口。在房间左边的平台上有5个阀门，左边黑板上贴着的图纸似乎指明了阀门的使用方法，这么明显的漏洞让劳拉心中起了疑心。推开黑板下的架子，会发现隐藏的第4张图纸，上面还故弄玄虚地画了个叉。照最后这图纸的方式扳动第1、第2和第4个阀门后，果然识破了敌人的迷魂计，被树枝封住的出口重新打开了。进门后干掉一个士兵，拿到低级通行


注意旁边的提示。


扳开铁栅栏。


炸开这里的氧气罐。


爬上"黑天使"的窝。

卡，爬上前方的梯子往左走，前面的裂口太宽了，以劳拉现有的力量还不足以跳过去。往左走，上3楼，准确地踩着4级小平台到对面，从缺口上去，来到一棵树旁往右跳过去攀住缺口，劳拉的力量得到提升。这样就可以回到那个很宽的裂口，轻松跳过去后，沿楼梯上去，而后需要抓住树藤往上爬，终于到了高层。在这里劳拉看到对面的天台上出现了那个园丁，Eckhardt和他的帮凶随后也现身了，Boaz跑来汇报说生化培养计划出现失误。Eckhardt感到手下的无能延误了他的纯种计划，大为光火，震怒之下让Boaz丧命于虫腹。

亲眼目睹Eckhardt的暴行，劳拉感到这次的对手相当棘手。继续前行，在士兵尸体旁拾起高级通行卡，然后逐级下去，回到倒数第2层，跳过一处裂口，干掉守卫拿到中级通行卡。然后下到地面上，来到庭院的角落，使用前面得到的3种卡打开门，进入地下室。那个讨厌的神秘帅哥又出现了，他指责劳拉是"麻烦制造者"，劳拉自然也是反唇相讥。神秘人——柯蒂斯决定甩掉这个在他看来有些喋喋不休的女人，独自去完成下面的任务，他是这么想的，同时也是这么做的。

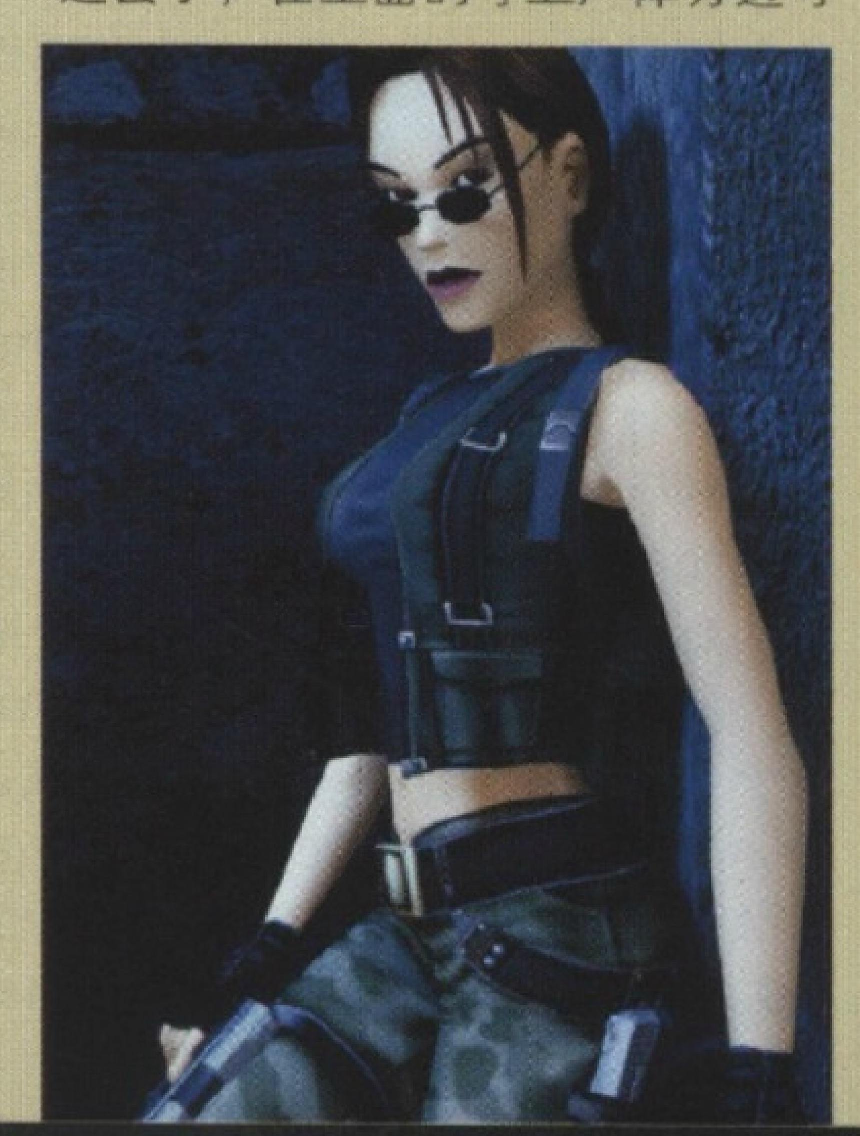
疗养院 The Sanitarium

柯蒂斯现身于疗养院的天井中，可以试着熟悉一下他的一些动作（作为一个男人，他的大部分动作都显得比较笨拙）。电梯已经停了，在平台边缘倒挂下去逐渐下到倒数第2层，跳到对面的平台上，打开门入内。

一幕惨剧正在上演，身着防化服的守卫被前面见过的生化怪兽"黑天使"活活咬死。柯蒂斯往前追去，怪物早已不见踪影。搜索走廊里的房间，在其中一间里，从被囚禁的卡车司机口中得到一些信息。出门试图继续往前走，但无法打开密码锁。柯蒂斯利用意念隔空窥视到了远处的密码（06289）。开门后继续行进到疗养院内部餐厅，在一个闪着红灯的门前见到一组数字"38471"写在墙上。前方就是疗养院的研究室，这里的情景表明怪兽刚刚来过。从倒在血泊中的研究人员尸体旁拾获一张通行卡，出研究室返回餐厅，在一个不起眼的小门那里使用通行卡，进入餐厅工作区。上2楼，在一个角落里的电脑上输入刚才看见的数字38471，那个闪着红灯的门打开了。进门，发现怪兽正在袭击一名研究人员。柯蒂斯在走廊尽头扳开通风管铁栅栏，钻进去跳入实验室中。刚才的怪兽逃跑了，从另一通风管进去，没走几步，看见怪兽在前方撕咬尸体。跳下去发现去路被一个旋转的排风扇挡住了，怪兽也闻风而逃，在房间的角落开枪击爆氧气瓶，巨大的爆炸破坏了旁边的铁梯，把排风扇也炸掉了一叶。爬上旁边的平台，拉下开关让排风扇停止转动。钻过去后再通过一段通风管，就来到了特级病区。

特级病区 Maximum Containment Area

往前走过病区控制房后，在某个房间的门前柯蒂斯会再次利用意念窥视到密码17068。回到病区控制房，在电脑中输入这个数字，然后回到刚才那个房间，这时就可以进去了，在里面的守卫尸体旁边可



以得到低级通行卡。在走廊尽头开门进去，往右的岔道通往太平间，那只怪兽看到有人来了一溜烟地跑了。沿着它逃跑的方向追去，猫腰穿过一扇半开的门，走楼梯下去，出来就是一个开阔的天井地带。绕平台一周后，攀上中央的圆屋顶部，这就是过去培养那怪兽的实



小心，它只不过是晕了过去。

验室。往两点钟方位可以跳到另外一截楼道上，接着穿越通风管，爬上一段铁梯，在两个守卫的尸体旁拿到中级通行卡。按下开关，回到病区走廊，出门往左使用中级通行卡打开一扇门，进去后怪兽也跟着进来了，是该和这个家伙做个了断的时候了。怪兽野性大发，注意躲避它的前冲攻击，并拔枪反击，怪兽被打中几次后窜上房梁伺机反扑。连续被击中后会暂时昏厥，这时不要麻痹，因为过一会儿它又会苏醒过来。但每次晕倒后它都会变得越来越虚弱，连续击倒它三四次后，终于哀鸣一声倒在地上，柯蒂斯用尽全力扳下房间中央的闸刀开关……

柯蒂斯返回困住劳拉的地方，发现人已经不在了。他走进电梯查看，还没回过神来，手上的枪就被踢飞了，一支枪同时抵住了自己的头。先前曾被对方如此羞辱，劳拉此时要让他知道自己的厉害。其实两人知道彼此并非敌人，交谈中柯蒂斯告诉劳拉，Eckhardt是他的杀父仇人，要对付他绝非那么简单。交谈过后两人决定分头行动，柯蒂斯去Eckhardt的实验室夺取干掉恶魔所必需的神符，而劳拉则去寻找第5幅油画。

鱼类研究中心
Aquatic Research Area

下面又该劳拉出场了。从楼道中可以看见下面有两挺自动机枪，由铁梯下楼是死路一条。从旁边的铁架上悬吊而下，趴着沿墙壁钻过小洞，旋开里面的阀门，许多绿色的烟雾冒了出来，自动机枪的察觉能力大大降低了。从墙壁上的白色水管爬上去，到达2楼的楼道里，这里同样有自动机枪，慢慢移动到机枪附近，拔枪击毁墙壁上的高压电源盒，爆炸会破坏那些自动机枪。上前按下一个黄色按钮，进入鱼类研究中心的大厅。大厅中有许多水池，里面有条凶猛的怪鱼，要小心应付。走到大厅中央，跳入最右边的小水池（有黄黑条纹装饰的门前），这里和周围的水池隔开了，不用担心杀人鱼。在水中游过一个破栅栏，在尽头拉下开关，岸上最左边的另外一扇有黄黑条纹装饰的门打开了。回头游过身后的小门，在尽头浮出水面，开门回到大厅。到左边进入刚才打开的门中，打开右边的开关后，进入升降平台到底层，在这里的某处扳动开关启动另一部分电源。

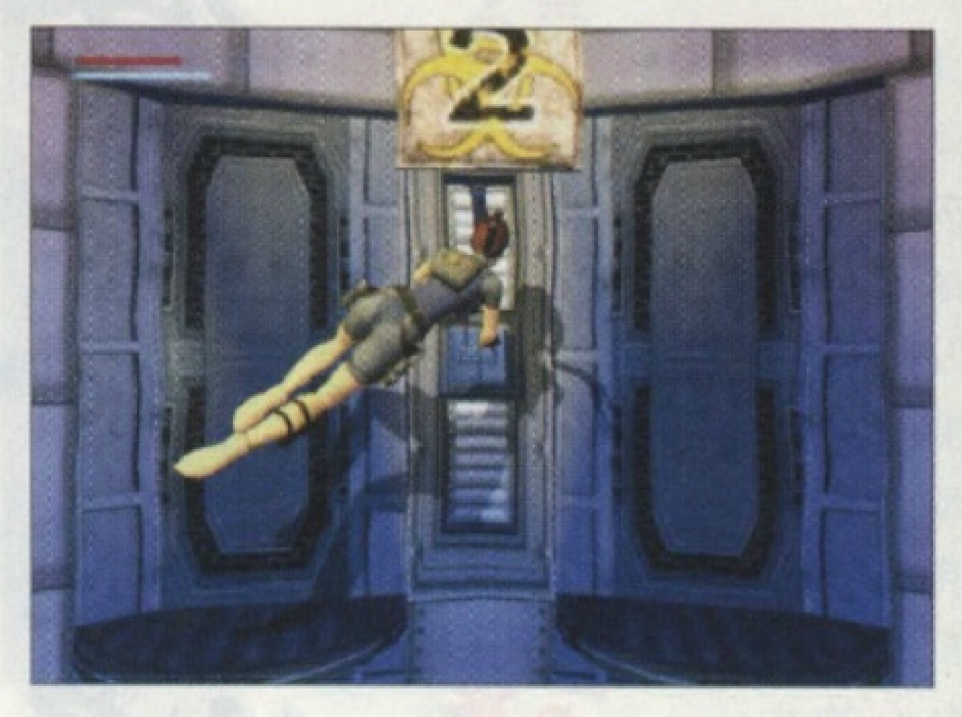
回到大厅，沿着楼梯走上大厅左边的二楼，这里的中央有个大铁斗，先把它拖到传送平台上，按下旁边的开关，把它移动到另外一侧，然后过去把铁斗



打碎远处的电源盒。



游进通道找到潜水衣。


扳下2处的水闸。


在石书中寻找线索。


先跳上劳拉右侧的那个平台。


升起壁画。

拖进控制室，原来这铁斗是用来盛那条怪鱼食物的。扳动控制室的开关，把许多血淋淋的肉块装入容器内，再按刚才的程序把它拖回到吊篮内。做完这些后，劳拉的力量增强了。回到楼下，到左边二楼的控制室去，穿过房间，跳过一段缺口，抓住白色水管往上爬，最后落在一个小平台上，按下开关把对面的平台移过来，上去后到对面，进门后往左走可以扳动开关把刚才那个盛满鲜肉的铁斗投入水中。出去后下到一楼，跳入中央水池，这时怪鱼已经被刚才投放的食物迷住了，劳拉可以放心大胆地行动。扳下水池壁上标有数字1的开关，打开水池底部中央1字的井盖。然后到对面，游进标示有数字1的通道中，浮上水面，劳拉会换上一身潜水装。按下开关让房间里也积满了水，游下去扳动标示有数字2的开关，打开水池底部中央2字样的井盖，从那里游下去。

战利品储藏室 The Vault of Trophies

刚开始就会遇到路上的尖刺，小心躲避。在分岔路口时注意浮上来换气，然后潜下去在第2个分岔往左拐，进入墙壁上的破洞中。没多远又会遇到分岔，先往右边拾取氧气装备，让劳拉在水中可以呆更长时间。换口气后回去，接着往左边游，在尽头踹开墙壁，进入陈列着雕像的大厅，不过首要的任务是找到可以换气的地方。继续往前，对面墙壁上部同样有一块可以踹开的墙壁，入内换气。回到刚才的房间里，发现这里有本巨大的石书，上面除了有武士交战的情形，还雕刻着字母“L”和“V”。再观察每座雕像底部铭刻的武士名字，找到“Limous”和“Vasiley”那两座雕像，在其后拉动铁索。只见剑光四射，房间天花板上虚掩的石块被击碎了，从这里浮上水面。上岸后沿着洞穴前进，趁巨石落下的空隙加速跑去，在洞穴尽头扳动开关，半空中出现多个石头平台。只要跳上这些平台中的一个，周围的几个就都会消失，而且脚下的这块也仅仅能保持很短时间。所以要先跳上离自己最近的小平台，然后赶紧往右前方石柱边缘的方向跳，落到新出现在右上角的小平台上，再跳到对面的石柱上，进入书房。避开房间中的骷髅怪，扳动书房右边角落的开关，可以移动书柜拾到装备，同时增强力量。左边角落的铁索是把壁画升上去的机关，使用后可以攀住刚才壁画遮掩的墙壁上去，接着抓住头上的铁架移动到另一侧，跳下来落在高处的网状木台上，使另外一个书柜也移开，露出了其后的秘道，从这里进去得到了寻找多日的5幅古代油画之一。壁炉中的火也神奇地熄灭了，从这里爬进后面的秘道，跳下水一直游到大厅。刚刚浮出水面，恶魔Eckhardt就出现了，柯蒂斯已经被他生擒，劳拉只得无奈地用油画和对方交换俘虏。但Eckhardt没有就此罢休，他放出了一只丑陋凶悍的怪物，这就是前面丧命于虫腹的Boaz，它已经进化成了生化异形。苏醒的柯蒂斯把找到的神符兵器交给劳拉，并帮助劳拉离开了险境，他决定要和Boaz决一死战。

波阿斯的回归 Boaz Returns

Boaz和虫的结合体非常可怕，它身体硕大，不停地挥舞着镰刀般的利螯。柯蒂斯拔枪对准其头部猛烈射击，当射中结合在虫体身上的Boaz（前胸部位）几次后，怪物躯体两侧开始喷射出恶心的绿色毒液。这时要马上改变策略，专门射击喷射毒液的毒孔，将它们一一击毁（按End键切换射击目标）。柯蒂斯的弹夹是有限的，因此子弹打光后要躲避怪物的袭击，到房间边缘明亮的地面上拾取弹药。打掉所有毒孔后，Boaz会从怪物身体里脱离出来，不过其攻击力已大为减弱了。当Boaz静静地躺在地上时，柯

蒂斯以为自己已经消灭了生化怪物，然而它竟然又爬了起来，将它的利螯刺进了柯蒂斯的身体……

失落的领地 The Lost Domain

与此同时，劳拉正在赶往Eckhardt的实验室找寻剩下的神符兵器。开始阶段的道路就有分岔，滑下坡后先往右行，在尽头处滑下，快到底时及时跳到对面的石头上，再跳到尽头有开关的地方，这里增强了劳拉的能力。扳动开关升起铁栅栏，爬上木桥跑回到刚才的岔路口，接着往左边进去。拉下开关，它控制的门是有时间限制的，向前跑，在途中加速，然后按下跳跃键，劳拉会以一个夸张的超级大跳跃跳上中央的石柱。用同样的方法跳到尽头的石壁上通过限时门，里面是一个热气腾腾的熔岩地带，跳上平台后往左边爬上梯子，走上吊桥后助跑跳到桥的另一边。滑下斜坡，在滑到底之前跳起攀住对面的平台，在这里扳动开关熄灭对面门前雕像上的火苗，此后翻越栏杆最终跳到雕像之间的台阶上。

艾克哈特的实验室 Eckhardt's Lab

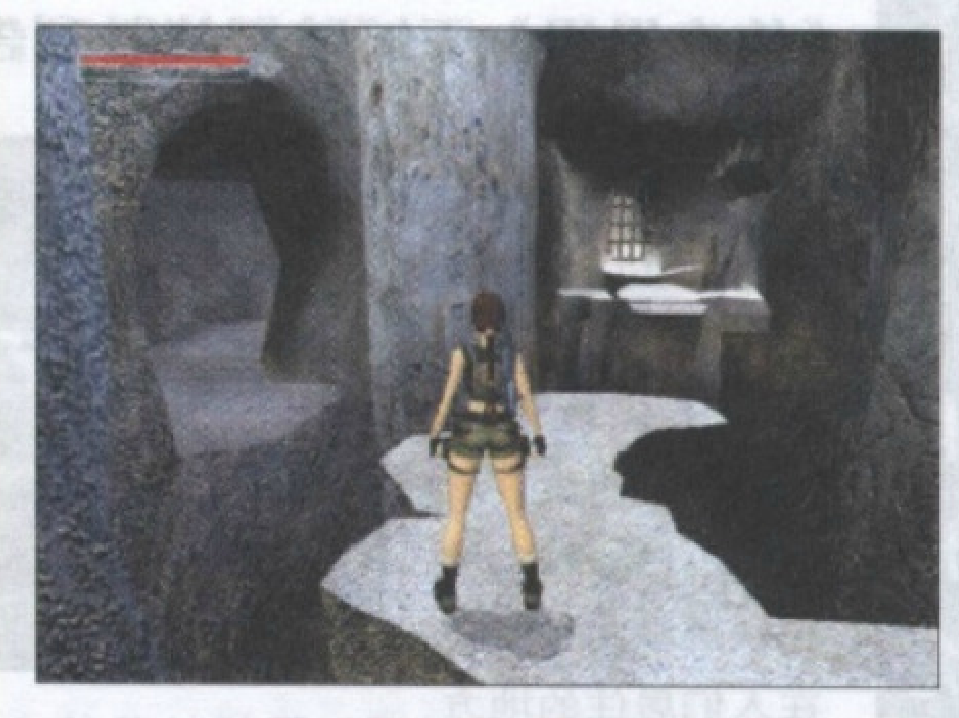
首先要完成一次斜坡下滑过程中的跳跃，落在前方的平台后，跳过烈火和尖刺组成的障碍，进入恶魔Eckhardt的实验室。在房间左边角落的实验台上可以找到一瓶药水（Alchemic Phial #1），接着扳动进门左边的开关，然后从旁边的铁梯爬上2楼，把刚才得到的药水安放在合适的位置。从刚才爬上来的铁梯处跃到半空中的铁笼上，从顶部的活动盖子进到铁笼里面。在笼子里得到另外一瓶药水，而此时笼子已经开始往下掉了，劳拉连忙爬上笼壁回到笼顶。铁笼最后掉进深坑中，露出墙壁上的凹间，入内可以得到第3瓶药水。然后返回上面，把第2瓶药水安放在台阶旁边的石板中，剩下的那瓶嵌入水池边的凹槽中。这样即可潜入水中取得剩下的一个神符兵器。房间的一道门此时也打开了，进去后滑下长坡，就到了实验室的核心区域。

Eckhardt正在进行他的“沉睡者”实验计划，他对劳拉的到来并不吃惊，反而表现出恭候多时的感觉。他的魔力凝结成一张网罩住了劳拉，同时开始展开攻击，声势很盛，但效果一般，只消简单的趴下就可避免受到伤害。其后Eckhardt会召唤他的3个分身并在场景中间合为一体，合体时是最危险的，但合体结束时就是最佳的反击机会了，趁机跑过去将神符兵器插入他的体内。当劳拉先后把两只神符插进对手身体后，恶魔的末日眼看即将来临。然而当劳拉正准备给其以致命一击时，幕后真正的黑手Karel现身了。Karel亲手干掉了Eckhardt，并得意地告诉劳拉：Von Croy其实是他害死的。一切真相大白之时，真正的决战开始了。其实只要躲避Karel就可以了，没有必要和他硬拼。先捡起Eckhardt尸体旁的魔法手套（Eckhardt's Glove），然后跑到左边的柱子后用手套触按下开关，使梯子重新出现，一路爬上去，到最顶上朝那个“沉睡者”跳过去。

尾声 End

劳拉把Eckhardt的手套贴在了“沉睡者”的脚上，然后抓住电线逃开。通向楼上的梯子放了下来，看准时机爬到高层……

Karel、“沉睡者”和Eckhardt的实验机器最终都毁灭了，劳拉·克劳馥的使命却并未完结，冥冥世界，黑暗之中，还有许多未知秘密等待她的探索。而当她来到柯蒂斯战斗的地方时，却只找到了他的神秘飞轮。她把飞轮拿在手上，这件兵器神奇地颤动着，似乎饱含着对主人的无限思念之情……



利用超级大跳跃通过限时门。



设法熄灭圣像手中的火炬。



跳到铁笼的顶上。



跳向尚未苏醒的沉睡者。

网闻急报

《传奇世界》王城防御战胜利告捷



一提起怪物攻城，玩家眼前就会浮现出以往的画面：祖玛卫士、半兽勇士、骷髅精灵、邪恶钳虫、尸王、小白、触龙神和祆玛教主等怪物在人们居住的地方肆意屠杀人类。满屏幕都是人，满地的东西在闪烁，空中弥漫着冰雹、火焰、毒烟的味道，火符飞来飞去，闪电劈东劈西，心惊肉跳的惨叫声、喊叫声不绝于耳，尸体在脚下横七竖八，怪物四处杀虐！比齐的大地血流成河。战斗非常惨烈。可是不管怪物多么恐怖，听说了怪物即将来袭的消息，英雄们还是不减斗志。早早吃了晚饭，聚集在城市中等待着怪物来袭。

19点整，首批怪物攻入落霞村，主打怪物为来自矿洞的僵尸系列和来自将军坟的尸卫系列。这些怪物一般经验才100多点，很快被穿轻盔的勇士们消灭了。地上只见了一些肉、矿石和树叶。勇士们看来并没有从怪物身上打到期望中的宝物和金钱。于是，中州王城闲得发慌的人在叫"骑马的英雄来皇宫前拍照留念，等下组队一起杀怪，保卫皇宫"。才拍完照片，就见怪物大部队又汹涌而来。其中包括逆魔卫士、小鬼、尸卫勇士、尸卫战将、掷枪尸卫以及有800经验的尸王和会爆英雄号角的尸霸。激烈场面马上展开，玩家呼朋唤友忙得不亦乐乎。一场刀光剑影、惊魂动魄、三步一血河、五步一尸堆的战斗场面也很快接近了尾声。

这次怪物好象考虑到大家级别都不高，没有像以前那么多，因此服务器比任何一次怪物攻城的速度都流畅得多。战斗持续了45分钟，人类就把怪物消灭干净，而王城也安然无恙。怪物攻城战最终以人类的胜利而告终。

《骑士Online》人兽对攻，平原国战惨烈壮观



国战是《骑士Online》中每位骑士最想参与的活动之一，不仅能一展身手，将个人的力量与团队内各位队员配合，而且还是一个只要看上一眼就会上瘾的活动。在国战区人兽两族，4种职业利用自身优势和战术，在有限的空间可以释放出无限的能量。

在7月12日，平原国战首次开放，玩家上演了一场人兽对攻大战。以前最先开放的国战地形是蜿蜒的山路，两国骑士往往在迷宫似的山路中相对比较分散，与敌军相遇也是小战一把。而这次开放的平原国战，地图是平坦的旷野，人与兽的主城各占一边。国战一开始，两族的所有骑士全部向对方主城冲锋，最终在中心地带相遇，战争就这样爆发了。这场战争不仅火力相对集中，而且有了前几次大型的国战经验，使这次的对抗更显出双方的真实战斗力。最开始是兽族守门将被一一击败，人族小占上风，但是后来兽族通过顽强抵抗，扭转了不利局势，取得了最终的胜利。

外挂新动态

宠爱精灵测试β 6版

说明：1.进沙洞的判断。2.天关挂机会掉出来。3.挂拳最好可以把打出来的血药也消灭掉，打前就把内补满再打。4.买药物品个数与server端不同步。5.新山城药的语句改了，必须回山城买药fixed。6.挂单人关80关以后就要手动了。7.敏人挂机（血→0）fixed。8.调节速度 updated!

破天风影v1.17免费测试版

说明：1.自动加血。2.自动加蓝。3.无限跑动。4.自动拾取。5.回城保护。6.连续行走。7.自动发言。8.游戏加速。

仙境机器人0704测试版

说明：1.添加梦幻之岛的全部新物品和怪物，另增加17张实景地图。2.添加物品和技能的详细资料。3.增加了对某个玩家使用任意技能的功能。4.添加了"采用精确跟随算法"选项。5.修正了爆击和刺客双手武器攻击结果偏小的Bug。7.增加了在"装备"页中显示装备上插的卡片信息的功能。7.增加表情。

编辑点评：听朋友说，制作一款网络游戏的外挂并不是一件容易的事情。因为外挂的制作过程中涉及到许多Crack知识，如脱壳、反汇编、公用加密解密体系算法、Hook、多进程调试等。如果不掌握一定的软件技术，是无法制作出好的外挂来的。尽管如此，很多网络游戏的新版外挂还在不断出现，而老版外挂也在不断升级。不管是新版外挂，还是升级外挂，玩家都可以清楚地看到，这些外挂的功能都在不断地增强。有些外挂虽然还是测试版或免费版，但是功能并不逊色于那些已经收费的外挂。看来醉心于外挂的软件程序高手还真是大有人在啊。不过，他们的聪明才智为什么不能用在对中国游戏产业有帮助的地方呢？

交易大市场

《传奇3》 法师书籍/装备价格（传奇币）
冰月震天：15万～20万
冰沙掌：10万～15万
风震天：10万～15万
圣言：15万～25万
火墙：5万～10万
爆裂火焰：20万～30万
移形换位：40万～60万
魔法盾：130万～180万
冰雹啸：30万～50万
龙卷风：30万～60万
击风：20万左右
闪电眼：2万
红宝石：35万～45万
生命：200万左右
风钟：30万～40万
斗笠：8万～10万
红光堰月：30万～50万
祆玛堰月：60万左右
魔杖：180万～300万

韩国网游排行榜（7-8月）

1.天堂	6.风之国度
2.仙境传说	7.疯狂坦克2
3.奇迹	8.石器时代
4.神之领域	9.千年
5.PT	10.传奇

战国策

——六大掌门人纵论网游大势

■本刊记者 鸦嘴兽(上海、北京报道)

时间进入2003年夏天，在中国大陆的网络游戏市场上，竞争已经到了白热化的阶段。虽然不期而至的非典型肺炎给所有的人都来了一个措手不及，然而SARS过后，市场陡然升温，在长达3个月的非常时期所积蓄的能量，正在酝酿着更猛烈的出击。

在这个市场上，最初的春秋五霸上海盛大、北京网星艾尼克斯、北京华义、广州网易以及北京智冠早已被现在的战国七雄取而代之。上海盛大、上海九城、上海游戏新干线、上海光通、北京网星史克威尔艾尼克斯，构成了网络游戏第一阵营的这5家公司已经占去了大陆网络游戏市场超过80%的市场份额，而考虑到背后的强大实力以及在未来所蕴含的巨大发展潜力，我们把上海新浪乐谷和上海育碧也排进了这个名单之中——尽管他们各自运营的《天堂》和《无尽的任务》目前并未取得引人注目的成绩，然而同属第三代网游的《天堂Ⅱ》和《无尽的任务Ⅱ》已经蓄势待发，新浪与NCsoft还有育碧与索尼在线的强强组合又怎会轻言放弃，把市场拱手相让？

从这个名单中我们可以看到，上海已经取代北京成为中国电脑游戏的大本营，而且正在为上海市的经济增添着越来越多的生机与活力，这个事实同其他许多事例一样，值得很多北京人深思。对比原来的春秋五霸，我们注意到虽然上海盛大仍然保持着自己的领先位置，不过他们已经不能像原来那样一骑绝尘了，差距正在不断缩小，第九城市就已经做好了穿上黄色领骑衫的思想准备。竞争形势瞬息万变，为了让广大读者能及时了解网络游戏市场的发展趋势，本刊记者于7月初穿梭于北京和上海之间，采访了盛大、九城、光通、游戏新干线、网星史克威尔艾尼克斯和新浪乐谷这六大门派的掌门人，相信他们的回答足以为读者揭示出网络游戏在中国的大图景。


杨震(新浪乐谷副总裁)


廖奇建(游戏新干线经理)


马晓轶(光通游戏运营部副总经理)


秦洁(第九城市董事联合执行官)


陈天桥(盛大总裁)


姚壮宪(北京网星史克威尔艾尼克斯总经理)

大众软件：能否请你们介绍一下各自的目前状况和近期发展动向？以接受采访先后为序(下同)

杨震(新浪乐谷副总裁)：我们所运营的《天堂》今年1月28日开始测试，4月28日正式收费，到现在已经近6个月了。在这个期间，新浪乐谷从无到有，走过了最初的公司创建和产品运营阶段，目前公司共有70人，这个团队积累了非常宝贵的经验。《天堂》目前的同时在线人数大约在20 000人左右，这当然和公司最初的期望是有距离的，我们认为产生这种情况的主要原因是产品比较老(1998年开发)，另外我们进入的时机也不太好，但由于《天堂》的名气很大，而且又是新浪的首款网络游戏，因此刚开始大家的期望值都比较高。现在回过头来看，我们觉得如何把一个产品的名气转变为实实在在的上线人数，是很值得研究的一个问题。从韩国的情况看，《天堂》是一款寿命很长的游戏，目前我们已经开放了它的第12版——"亚丁王国"，秋季将开放第13版。在这一版中除地图外，还将增加一个全新的种族——黑暗精灵。我们的目标是到秋天使同时在线达到30 000～40 000人。至于《天堂Ⅱ》，预计会在年底或明年第1季度进入大陆，我们现在正在进行相关的准备工作。

廖奇建(游戏新干线经理)：《仙境传说》在正式收费之后，目前同时在线人数已经超过了10万人，最高曾经达到11.5万人。我们近期比较大的举动是在8月份聘请新加坡小天后孙燕姿作为《仙境传说》新的公会战的形象代言人，希望能够对我们的游戏产生进一步的拉动作用。

刘铭(光通游戏运营部市场总监)：我们在3月20日签下了《传奇3》的代理权，4月底拿到版号。公测期间游戏的同时在线人数已经达到了30万人，游戏开通了14个区。6月12日我们与连邦合作在全国发行了《传奇3》的客户端，双CD定价5.80元。我们准备在

7月份正式收费，同时推出新沙巴克攻城战，增加了投石车等新道具。未来在10月，我们还将推出诺玛攻城战，这一版本强调战略层面的设置。到年底，《传奇3》会开放冰城和雪原这两个新版本，为玩家提供新的地图和战争系统。目前韩方正在设计结婚、养殖和种植等系统，也会在不久向玩家开放。

秦洁（第九城市董事联合执行官）：《奇迹》自从今年2月正式收费以来，在线人数持续上涨，目前高峰期同时在线人数为23万人左右，最高时曾经接近30万人。我们的近期目标只有一个，就是继续推进《奇迹》的发展。中期我们会围绕核心游戏的运营，寻找不同的产品，比如开展短信业务等。在将来，我们也会进行游戏研发，力争掌握自主知识产权。

陈天桥（盛大总裁）：目前上海盛大所运营的所有网络游戏的同时在线人数总和已经超过了80万人。我们自主研发的《传奇世界》已经于6月28日在全国各地有针对性地选择2000人展开封闭式定向测试，会在7月28日如期推出公开测试。在这款游戏的开发中，我们借鉴了国际上的先进经验，聘请国内的著名导演作为游戏的艺术指导。在游戏的音乐方面，我们也引入了国际上的知名音乐制作人，相信一定能给大家带来不一样的感受。至于大家非常关注的《传奇世界》延期，主要是由于我们在5月28日发现游戏存在着一些硬件兼容性问题——中国的电脑硬件情况实在太复杂了，各地方参差不齐，我们在开发中对这个问题考虑得还是不太细致。目前我们有4个工作室在同时开发4个不同的游戏作品，已经实现了滚动式开发，而上海盛大应该也是目前大陆最大的网络游戏开发商，因此我们丝毫不担心《传奇》9月28日代理授权协议到期的事情。在技术上，《传奇世界》已经实现了2D和3D的无缝连接，我们在3D技术方面是通过并购实现跨越式掌握的。在未来，上海盛大将努力打造大用户平台的概念，实现自己运营的各款游戏的互联互通，为用户提供更多更方便的选择。在海外投资方面，目前盛大是日本BOTHTEC公司的第三大股东，并进入该公司董事会，已经拿到了《银河英雄传说》网络版在中国的运营权及其全部源代码，同时还在美国参股了一家非常著名的游戏开发商。上海盛大最终将成为一家依赖于技术发展的互联网互动娱乐媒体公司，而不是单纯的游戏公司，我们希望打造中国的新形态娱乐品牌。

姚壮宪（北京网星史克威尔艾尼克斯总经理）：《魔力宝贝》目前的状况很稳定，这款游戏在2002年同时在线人数就已经突破了10万人，前段时间受SARS影响有所下滑，现在已经开始回升。《轩辕剑Online》的情况要差一些，我们分析主要的原因在于国内玩家可能还不太习惯3D视角，另外《轩辕剑Online》在开发上受欧美的影响比较大，操作上比较像EQ，这可能也让国内用户感觉有些不适应。近期《轩辕剑Online》会在暑假发布《逍遥游》，开放两个新的世界，新的竞技场，还有新的争夺轩辕剑的设定。由于《轩辕剑Online》是自主研发，因此它会根据实际情况不断改进，越来越完整，虽然目前它的情况不是太理想，但我们仍然看好它的前景。《魔力宝贝》在暑期会有一些小的升级，新的版本比较庞大，日本方面正在研发当中，预计在今年10月左右发布。接下来我们还有两款产品，一款是ENIX开发的3D动作网络游戏，另外一款就是《仙剑奇侠传Online》，它们会在今年年底到明年年初的时候推出，当然这两款游戏不会同时发布。大家非常关心的《仙剑奇侠传Online》目前的完成度在50%左右，我主要是充当顾问。这款游戏将是2D ARPG类型的网络游戏，预计明年年初开始测试，目前大陆地区暂定网星运营。这款游戏的画面会比较亮丽，人物造型比较大，脸上还会有丰富的表情哦。游戏中分为3种职业，每种职业都有性别之分，因此一共是6种选择，其中有一种并非人类，而是精怪，比较有趣。《仙剑奇侠传Online》会采用与仙剑单机版相近的世界观，仍然强调天、仙、人、魔、鬼、妖这六道轮回，同样是以神怪和武侠为背景，它比较强调游戏中的人际关系和情感系统，这也是仙剑系列的一贯传统。

大众软件：你们认为一款网络游戏在中国成功的要素都有哪些？

杨震：一个网络游戏运营公司，在拿到产品之后首先要做的自然是市场推广，目的在于聚拢人气，其后就要靠高质量的服务来吸引玩家，其中GM和客服人员是非常重要的角色，目前《天堂》的客服人员共有30人左右。虽然大家都知道网络游戏在很大程度上就是拼服务，但目前在这方面做得好的公司并不多，主要还是由于缺乏经验，毕竟这个行业才刚刚起步，是朝阳产业。《天堂》对于GM的管理主要依靠机制，GM的权限也是分级的，公司内部有专门的监督机构，他们的每个动作都有记录，《天堂》在这方面能提供技术保障。对于网络游戏的运营来说，游戏的品质、服务的品质是最重要的。就游戏本身来说，关键在于上手简单，画面漂亮。相对来说，《传奇》就比《天堂》要更容易上手一些。

廖奇建：良好的产品与服务是成功的关键。而产品的品质包括了游戏的可玩性、耐玩性、人物设定、平衡性、使用者界面以及游戏本身的设定等，是一个互相关联的系统，这并不容易分辨。《仙境传说》是由游戏新干线台湾公司的一位副总签下来的，幸运的是它能够得到大陆玩家的喜爱。《仙境传说》的客服是由智冠统一负责的，在这方面我们主要是尽量为消费者提供方便，不断组织各种活动，通过各种渠道让玩家能够看到。另外在营销上，最重要的一点就是要想清楚你产品的特性到底是什么，它适合什么样的人群来消费，这样才能有针对性地制订后续推广方案，达到事半功倍的效果。

刘铭：光通把自己定位为娱乐服务提供商的角色，从这个角度来看，就要以客户为中心。例如在光通，我们的客服人员使用的都是LCD显示器，而其他人员用的一般都是CRT。另外我们还专门为客服人员设置了自动售货机、更衣室，不断为他们组织活动，开展内部轮训，为客服人员提供最好的环境和发展空间。在光

通，我们的客服人员80%都拥有本科学历。光通希望贯彻游戏的精品意识，力求说到做到。

秦洁：服务，一定是服务。留住用户比新招来用户更有价值。九城的经验一是与用户直接接触，这里面主要有3个途径：现场活动、呼叫中心和GM。其次是服务的稳定性，必须要能坚持下去，一以贯之，把服务长期维持在一个比较高的水平上。第三就是要在游戏的内容上更加关注大家的意见反馈，并力求实现。《奇迹》的成功，从历史上看第九城市在1998年成立，1999年开始经营GameNow网站，再到后来的第九城市社区，我们有游戏的感觉和积累；再就是《奇迹》这款游戏本身很有特点，它的画面很绚丽，装备也很丰富。我们的市场营销是紧紧围绕产品本身来做的，据我们观察，《奇迹》对于上班族的吸引力比较明显。

姚壮宪：我们总结的要素有以下几点：游戏好玩、耐玩、容易玩，系统稳、服务好、推广强，具备这些要素的网络游戏一定会成功。其中游戏要好玩指的是游戏的过程要有乐趣，要有丰富的快乐含量；游戏耐玩就是指这款游戏能不能让玩家坐得住，坐下去就不愿意起来。以《轩辕剑Online》为例，一是不太容易上手，二是在初期系统不是很稳定，这些都影响了它的成绩。《轩辕剑Online》还迫使我们思考这样一个问题：单机游戏大作改编为网游究竟是有利还是不利？因为我们发现单机游戏与网络游戏的玩家群体还是有明显区隔的，另外这样的网络游戏作品往往会面临非常高的期望值，稍有不慎便会造成难以挽回的影响。

大众软件：请问你们如何看待外挂和私服的问题？

杨震：网络游戏这个行业在中国还属于新兴产业，而且自身的发展很快，因此网络游戏的相关法律到目前为止还是空白，这给厂商带来了很大的困扰。应该说《天堂》属于比较干净的网游之一，据我所知到目前为止仅有一个加速外挂。

廖奇建：《仙境传说》由于技术上的不成熟，导致在进入大陆之后出现了很多外挂，这让我们非常头痛。作为运营商，我们一直希望玩家们都能用正常的方式进行游戏，但现实是很残酷的。我们不得不承认由于要应付世界各地的反馈，韩国开发商在限制外挂的改进方面进展迟缓，给我们造成了很大的困难。外挂会严重影响一款网络游戏的正常寿命，但是我们经常是处于无能为力的状态。我们觉得这种现象可能是中国的普遍情况，在韩国使用外挂会被人唾弃，而在中国情况恰恰相反，应该说网络游戏是社会的一个缩影，因此这种情况的改善将会是一个漫长的过程。

秦洁：很多人玩网络游戏就是要追求一种相对的成就感，而这种成就感是以公平为基础的，外挂则严重破坏了一款游戏的公平性。对于厂商来说，使用外挂并不会影响玩家的游戏时数，然而会影响到他们的心情。从网络游戏的技术角度来看，至少在目前，外挂是无法根除的，作为厂商，我们只能希望通过法律来解决问题。第九城市在处理外挂问题上的指导思想是及时提醒玩家，我们不会轻易采取最后的极端措施。同时我们还设计了在线举报系统，希望能对外挂使用者起到一定的威慑作用。

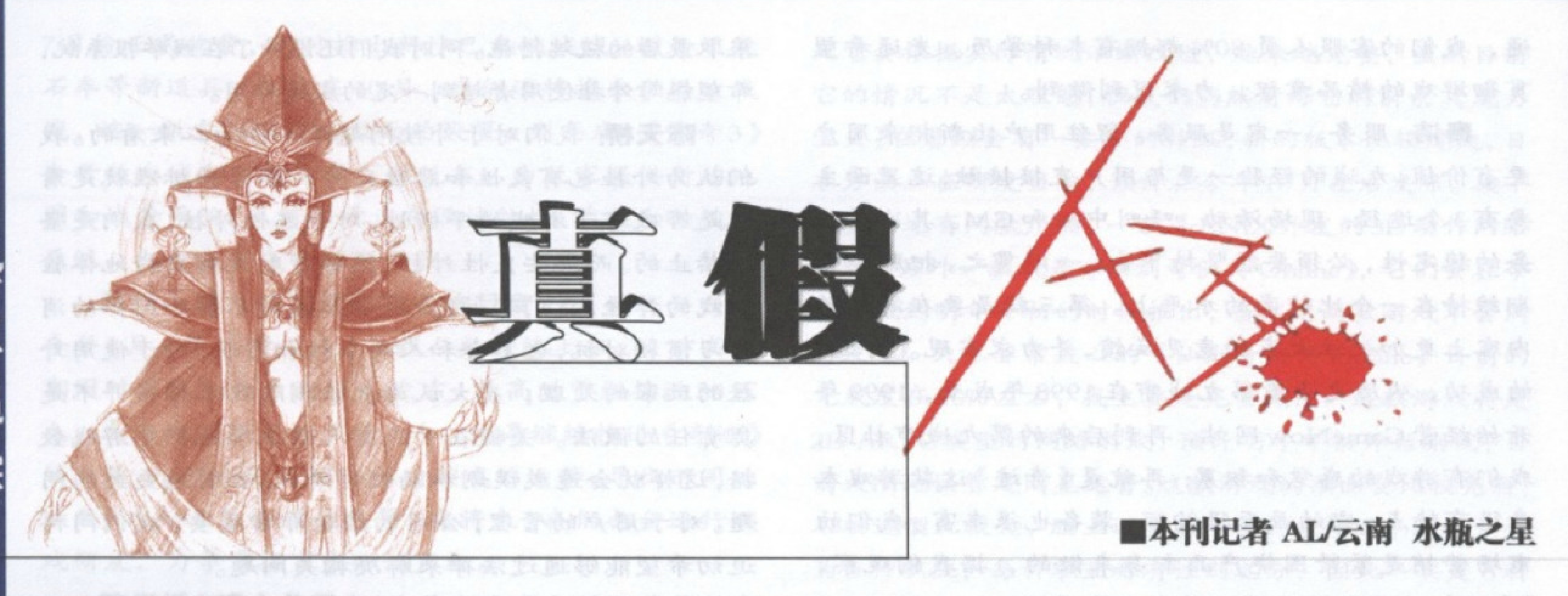
陈天桥：我们对于外挂问题是一分为二来看的。我们认为外挂也有良性和恶性之分，划分的标准就是看它是否破坏了游戏的平衡性。对于恶性外挂，我们是坚决禁止的。而那些良性外挂，能够帮助玩家更好地体验游戏的外挂，我们不妨宽松一些。盛大不会和用户的消费习惯相对抗，也不会和人的本性相对抗。对于使用外挂的玩家的处理，盛大认为直接删除玩家档案并不是负责任的做法。关键在于没有人能准确地判定游戏数据，这样就会造成误删和漏删的情况，会引起更大的问题。对于用户的管理，公司的经验非常重要。我们同样迫切希望能够通过法律来解决相关问题。

姚壮宪：在外挂和私服的问题上，厂商能做的几乎都已经做了，在这里厂商是被动防御的，而且是防不胜防，我们呼唤公众权力的介入，呼唤政府部门的干预。外挂在中国已经出现了大规模的收费趋势，这是世界上别的国家从没出现过的现象，所以说外挂在中国已经变质，它就像是网络游戏产业的寄生虫，如果不加限制地任其发展下去，最后的结果就是和宿主一起灭亡。当然公众权力的介入需要一段准备时间，要做各方面的铺垫工作，我们希望这个过程能够尽量快一些。而私服就是网络游戏产业的盗版，我不同意一些人拿服务当借口，似乎只要正规的网络游戏厂商提高服务水平，私服就会自然而然地消亡。这样的对比根本就是不公平的，也是不合逻辑的。哪家私服需要承担高达30%的权利金？哪家私服需要承担渠道行销成本？哪家私服需要和外方分账？哪家私服需要向国家纳税？因此私服当然可以提供比正规网络游戏运营商更优惠的条件，这个道理就和盗版一模一样，不知道为什么还会出现那样的错误认识。其实作为游戏开发者，我最遗憾的是中国那么多技术人才，论实力绝不比别人差，可是却都在忙着编写外挂、调试私服，因为正规的厂商无法为他们提供更好的条件和待遇，这是一个恶性循环，长此以往，我们研发的根基何在？这种状况实在让我痛心。

限于篇幅，记者在这里无法完整地记述这6家厂商对于国内网络游戏市场的全部想法。不过通过以上的访谈，我们也能看到，目前组成网络游戏第一梯队的各家厂商，对于这个行业都有着自己深刻的认识和理解，他们能够取得今天的位置，绝非侥幸。当然市场上风云变幻，从来不存在常胜将军，网络游戏在中国也只是刚刚开了个头而已，在这战国乱世，究竟谁能在最后脱颖而出，还需要时间的检验。

当我们再次考察中国网络游戏业界这战国七雄所运营的产品时，不得不遗憾地发现，除了1款来自日本和1款来自美国的网络游戏之外，其余5家无一例外地被韩国网游所占据，这除了再次向我们印证韩国在网络游戏开发方面的雄厚实力之外，也让我们呼唤和等待国产网络游戏的全面崛起，实际上我们已经听到了风声在响，我们希望那一天能够快些到来。P

热点追踪



■本刊记者 AL/云南 水瓶之星



对于关注网络游戏发展的人们来说，2003年的游戏列选名单中相信绝少不了由韩国ACTOZ SOFT公司耗资50亿韩元，并专门聘请日本《最终幻想XI》美术开发团队参与，花费两年时间开发的纯3D网络游戏"A3"。早在游戏未出之时，A3就已成为众多国内游戏媒体和玩家津津乐道的话题。不过，由于东方互动科技有限公司正式签约代理的A3国内测试目前迟迟未能开始，于是少数有关系的玩家开始通过海外友人申请国外测试，或是到台湾省的A3服务器上体验游戏，而绝大多数玩家还只能苦苦等待着A3的正式推出。日前突然惊闻A3私服出现，这对于翘首期待A3的玩家可谓是一个惊喜的消息。可是游戏正式测试尚未开始，私服就已登场亮相，这显然又成为了一件绝对令人关注的事情。是谣言还是事实，带着疑问，我们进入了A3的世界。

下载专用游戏客户端，顺利安装完成之后，前往其专属论坛进行帐号申请。如果申请成功，帐号获得批准开通之后，就可以进行游戏了。或许是相对于正规游戏的众多测试目标，目下的私服更像是提供一种纯粹的游戏体验，因此进入游戏时少了补丁更新等过程，速度飞快。

当前的私服中只开通了1组测试，点选进入之后，填入已获得开通的游戏帐号、密码就可以进行游戏。不知是否因为当前的私服游戏版本来自台湾省的缘故，游戏中是繁体乱码，但可加挂转码软件进行正确文字显示。与目前韩服、台服开通的游戏内容相似，游戏中只开放了红蓝两国的男战士、女法师、男圣骑士3种职业选择。游戏者可随意选择国家、职业，创建人物后就可以开始游戏。

如果大家之前也曾有过参与韩服或台服测试的体验，那么这次对于游戏的上手将没有任何问题。唯一不同的是，由于私服架设者对登入人员进行了数量上的控制，因此游戏的流畅度显然要比人多线路挤、卡机不断的韩服或台服流畅许多。

说起私服，很多人出于各种各样的目的进行选择，但无论怎样选择，最根本的一点，莫不是希望通过私服实现在公服中无法实现也无法满足的高等级豪华装备物品梦，这也造成了如今数量异常庞大的私服中，架设者往往对愿意购买付费会员资格或有特殊交情的游戏者给予特别的关照和要求满足。但这次让人感到奇怪的是，A3私服游戏中却未出现类似问题。除了偶尔能看见身着高等级豪华装备的管理员人物在游戏中一闪而过外，其他时间里，游戏者只能自己单独或找其他游戏者一同进行游戏，既没有在线的GM帮助，当然也更谈不上其他私服中惯见的作弊或不公平现象出现。而每位进入的游戏者也仿佛一夜之间变得温文有礼，加上A3中怪物的刷新速度远高于游戏者砍杀速度的特性设计，因此在此番非正式的A3游戏体验中，始终没有发现有互相PK、谩骂的情况出现。如果不是事先知道这并非是一次正式的游戏体验，或许很多人会把它当作是一次颇为成功的小规模内部游戏测试，与私服无关。

那么，这个私服是从哪里来的？众所周知，私服能够出现，是因为本只由游戏运营商控制的游戏服务器端外泄造成，也只有这样，私服才可以被人私自架设和运行，那么A3私服的出现是否意味早前也曾因《传奇》服务器端程序泄露导致私服兴起的韩国ACTOZ SOFT公司再次犯了相同的错误？从目前的A3私服中可以发现，游戏中出现了繁体字码，那么当前的A3是否与之前已经开放游戏测试的我国台湾省有关？带着种种疑问，记者就此次A3私服事件走访了东方互动科技有限公司负责A3项目的相关工作人员。

首先，东方互动科技有限公司的工作人员称他们在获悉了出现A3私服之后，已经认真做过调

查，发现这个“私服”并不是真正意义上的私服。A3私服网站上提供下载的客户端只是正在台湾省进行测试的A3繁体版客户端，玩家所登录的也只是台湾省的官方游戏测试服务器，而并非是私自架设的服务器。其次，A3的服务器源代码都在韩国，绝对不可能在国内泄露出去，而且目前中文简体版的A3客户端还根本没有，至于“私服”网站上提供的游戏客户端可以显示出的简体中文字符，则是通过编码转换器转换而成的。因此说，国内不可能出现A3的私服。

在结束了对东方互动科技有限公司的采访之后，记者又打开了A3私服的网站，看到了标题为“本站声明，二则”的帖子，内容如下：

本站声明，二则：

声明一：

本站也是从一些渠道发布小范围内测帐号，本站不是什么私服运作，只是对各位热爱A3的玩家抢先体验A3的乐趣，特意向大家发布内测帐号，本站不涉及服务器运作，更无权运作私服。

声明二：

因近来有谣传说自本站下载的A3客户端带有病毒程序，在此特别声明：

本站所提供的客户端程序是经过本站全体工作人员和部分参与测试人员使用多种杀毒程序检测后确认无任何病毒和木马才对外公布的，因此本站全体工作人员可以保证绝对不含病毒和木马，并愿意为此声明承担任何刑事或民事责任。



从这条帖子可以看出，网站不承认自己进行游戏的私服运作。毕竟国家新闻出版总署已经明确表示互联网游戏出版经营活动中存在的私服、外挂行为属于非法互联网出版行为，有关政府机构将按照国家有关法律法规对这种行为坚决予以打击。但“小范围内测”又是指什么呢？此外，网站上还有一条标题为“关于服务器未开，对各位玩家的解释（维护升级中）”的帖子，内容为：

服务器于2003年7月17日中午12点，停机维护和升级，由于维护内容繁多，机组增加，主干网络调整，游戏内容升级、内部人员调试等原因，迟迟不能为大家服务，深感抱歉，短时间内不能完善，望请各位注意休息，开通前会及时通知大家。

7月17日版本升级通告！

0717更新Bug已经于7月17日上午10:00完成，总体版本升级到1.18版本

一、修正走动后输入法自动切换为预设输入法问题。

二、修正部分道具名称与快捷键的文字显示错误信息。

三、修正键盘右方“九宫格”按键的特殊功能。

四、修正拾取物品、金钱的显示信息。

五、修正怪物“天普兰特”的名称异常。

六、修正服务器选择的显示方式。



注意： 仅适用于直接执行的简体和繁体测试版A3，对于使用Microsoft Applocale进行内码转换的A3可能会出现“无法创建硬盘目录”的问题。

这条帖子是7月17日发出的，服务器也是从17日开始维护升级的。截至本文完成时（7月22日），服务器还在维护升级，无法登录。在对东方互动科技有限公司的工作人员采访中，他们也提到了如今这个游戏服务器已经无法登录的问题，原因是A3在台湾省的测试即将结束，马上就要开始收费。因为玩家在该网站所得到的是台湾省的测试帐号，所以无法再登录正式服务器。于是我们可以得出这样的结论：如果在8月中旬台湾省的A3商用化之后，玩家还是无法登录游戏的话，则说明东方互动科技有限公司的解释是合理的。可是，如果玩家还能够继续进入游戏，那么我们就不得不产生新的疑问了。本刊将继续关注这一事件的最新发展。



画龙点睛



天骄 高级游侠经验谈

■北京 意丁

我玩《天骄》已经有一段时间了，在北京一区听雨练了一个80级的游侠。虽然等级不是最高，但是对于游侠的练级过程也总结了一些心得体会。由于游侠40级之前的练级过程大家都了解了很多，因此我介绍一下40级以后的练级方法，希望能够对其他玩家有所帮助。



我在40级的时候就把邯郸的所有任务全做完了，余下的时间开始全力冲级。首先，我去了砀山和沛县郊野。沛县郊野的怪和长沙的怪一样，经验不高，我当时的悟性是100多，杀一个怪才500左右的经验。砀山的怪是狼，有两种：一种是普攻的狼，经验也不高，另一种是白狼，它是水系攻击的，经验超过1200，可惜这种狼不多，我杀死了几只后就觉得这两个地方根本不适合冲级。于是我就开始物色新的练功场景。

我来到栖凤岗。那时栖凤岗还没什么人，40级以上的就几个人。我在栖凤岗练了一整天的级，觉得这个地方很不错，又没有别人来打扰，非常适合我，于是我就决定在这里冲级。时间过得很快，我已经由40多级猛增到50多级。慢慢地我发觉，杀栖凤岗的怪得到的经验降低了很多，已经不能满足我日益高涨的需求了，于是我想起百兽谷的猪猪和小猴子，还有那些可爱的老虎，我就决定去动物园一样的百兽谷继续冲级。因为想到60级就可以去十里荒野，那里的场景又多又新鲜，我就觉得动力无限。又在百兽谷辛苦了几天，终于熬到了60级。在这里我还是建议大家40级～60级时去邯郸郊外和丰县练，因为那里比较快，而百兽谷环境优雅，人兽同行，适合休闲游戏却不适合练级。



用了几个小时的时间，我把十里荒野的任务完成了，就差需要找齐4种配药的材料：虎蛟肉、狍鸮骨、朱厌皮和善翼筋。没办法，只能外出寻觅了。我再次来到妖兽洞里打善翼和朱厌，打了不到半小时，就觉得这里根本没办法打，我决定等将来级别高些再来完成这个任务。于是我继续冲级，我去了骊山，那里有山魈、大山魈和狗熊。我最怕的就是熊，给它们咬3到4下就挂了，看来这里也不是练级的好地方。熊实在是太厉害了，我杀不够10只熊就被秒一次，这样长的经验还不够赔的。离开骊山后我来到野猪林，这里的经验还是可以接受的，但当我发现青阳古村时，我毫不犹豫地选择了那里，因为那里的怪多、经验高、材料好。打了一会才发现青阳古村也有不爽的地方，那就是普攻的大王，他的穿心很厉害。我600多防、1700多血给他一个穿心就秒了。不过没有关系，给他秒惯了也就不觉得怎样了。到了61级，我升了7级打造术，就向网吧的朋友要了几个帝江，做了件衣服。那时这件衣服也算是件极品吧，83防、90多水防、力量80多、体质68、敏40多、智慧40多，58级用。自从做了这件衣服，我的防就达到了850左右，可是偶尔还是会被普攻的大王一个穿心给秒了。

好不容易在青阳练到了70级，马上就去陈城做任务。经过了半天的努力终于把陈城的任务全做完了。现在只剩下那个异宝闻麟牙晶还没有打。我听说要25声望才能进那个山洞打朱厌王，而我做完了陈城的任务，声望刚好是25。于是我就去汉中的雾云谷，找到了那个山洞，进去挑战朱厌王。这个洞里的狍鸮很厉害，两三下就把我秒了。我打了一会就放弃了这个念头，它们实在太厉害了，打它们简直就是浪费时间。我一路向前冲，到处寻找朱厌王，就在我见到它的一瞬间，它一锤子下来，我被秒了。可怜我当时已经有1000多的土防，此后我用能找到的所有材料做了全套土防的装备，把金钟护体升到9级，用全土防再加金钟护体，这样就有4500多土防，配合我新做的木攻130～180多的剑和一个50级的木攻宝石，我觉得没什么问题了，就再次跑到朱厌王的面前。时间一分一秒地过去，一个多小时后，强大的朱厌王终于倒在我的脚下，并且掉出它的牙。我捡起那硕大的牙齿，迅速冲回邯郸，找异宝匠人鉴定。虽然鉴定出来的不是很好，但用来做武器还可以，总比我原来的好多了。



我用牙做了一把刀，这把刀开始陪伴我继续冲级了。我来到乾坤宫，那里一层的怪经验都在6500以上，当然我用的是全悟的装备，悟性有170多。乾坤宫二层的怪经验还高一些，一只有8200多经验，可惜二层的怪太少了，打了不到5分钟就没得打了。所以我选择在一层练级，从70升到71级在乾坤宫一层练大概只需要5个多小时。我用2阶的9级怒斩练，在这里我创造了连续两天不睡觉的疯狂练级记录。到了75级的时候乾坤宫一层的怪的经验就开始下降了，即使这样我还是用了不到7天的时间冲到80级。虽然80级还可以在乾坤宫一层练级，但2000多的经验对我来说实在太少。相比之下二层的怪就不一样，到了82级经验还没有下降，当然数量还是一样少。因此我决定去新的地方练级。

我80级的时候离开了陈城，去咸阳打了几个小时，觉得很累，需要的五行防高了点。"那就先把所有的任务完成了再开始练级吧。"我对自己这样说。我尝试着去杀赵高，第一次跑到赵高面前，连他帅不帅都没有看清就被他秒了。我哭，但挂了一次不代表我会放弃。我换上了全攻去跟赵高拼命，结果再次被秒；再上，再秒……重复了十多次后，我就发现他的弱点。以后有机会再给大家介绍我用什么手段杀赵高的吧，这可是我用性命换来的教训呀！P



童话 幻兽驯养心得

画龙点睛

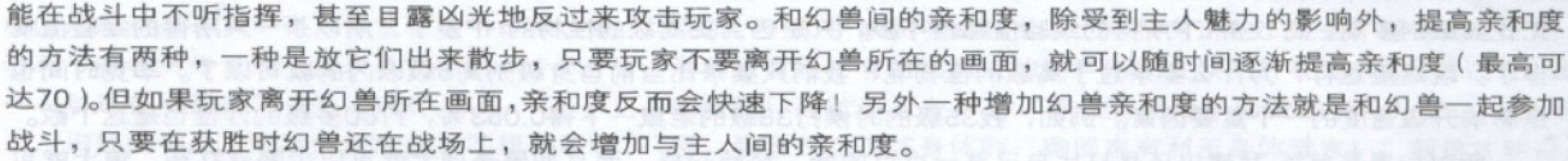


■游戏蝴蝶 紫骑士

在童话世界里，美妙的景像是惹人爱的，众多的任务是大家所喜欢的，但是在这个世界中，人们透过一种称为幻兽的生物来增强或保护自己。这种生物一旦与主人结合，将会以主人的精神能量维持生命，在拥有自身思考能力的状况下，与主人共生。通常幻兽的等级越高，越不容易从野生状态驯服。所以一般没有经验的人类会先从培育简单的幻兽卵开始。幻兽分成金、木、水、火、土、光、暗7种属性。不同属性间有相克关系，对于相克属性目标的攻击力会减半，遭到相克属性敌人攻击时，损害也会增加50%。相克关系为：金克木、木克土、土克水、水克火、火克金，光、暗互相克。除了属性不同的差异外，不同种类的幻兽的体质、力量、敏捷等数值也会有所不同，并且还可以学会不同的技能。虽然幻兽对主人有非常多的帮助，不过培养幻兽和结合幻兽的各种型态，都会不断消耗主人的法力。如果法力不足以供应幻兽所需，幻兽就会被迫解除幻化，回到一般状态。如果连一般状态都负担不起，主人和幻兽之间的亲和度就会直线下降，最后导致幻兽逃走。

取得幻兽的方法

除了新手任务可以取得一颗幻兽蛋外，玩家还可用封印石（可从任务中取得或在幻兽店中购买）来捕捉幻兽。幻兽店位于青鸟城、金银城、彩虹城当中，里面有卖封印石的，售价是5000THB/粒（这个价格有点贵）。在战斗时选择封印石，最好是把封印拉到下面的快捷道具栏里，这样在捕捉中相当方便。在《童话》中，除头目级的敌人外，所有在野外遇到的幻兽，玩家都有机会抓到。只要将其他敌人都消灭掉，留下想要抓的幻兽在战场上，并将它的生命力降低到一定的比例，比如只剩20%的血，最好是在10%以内，总之是越低越好，就可以尝试用封印石将它捕捉。当然除亲自捕捉外，还可以用交易的方式向其他玩家购买他们的幻兽。



幻兽关系



幻兽的最主要功能是在战斗中以各种幻化状态协助主人获得胜利。不过，玩家取得新的幻兽后，首先应该提高和该幻兽之间的亲和度，否则不但幻兽的功能会受到限制，而且还可能在战斗中不听指挥，甚至目露凶光地反过来攻击玩家。和幻兽间的亲和度，除受到主人魅力的影响外，提高亲和度的方法有两种，一种是放它们出来散步，只要玩家不要离开幻兽所在的画面，就可以随时间逐渐提高亲和度（最高可达70）。但如果玩家离开幻兽所在画面，亲和度反而会快速下降！另外一种增加幻兽亲和度的方法就是和幻兽一起参加战斗，只要在获胜时幻兽还在战场上，就会增加与主人间的亲和度。

不同职业的幻兽选择



战士篇：剑战拥有超强的攻击力，理所当然是P老怪的主力，搭配宠应以高攻高敏宠为首选。而火系宠普遍攻高，市场上用的较多的是火马和火熊，也有另类人用火螃蟹和红牛。火狼最厉害，但等级太高，对大家来说经济上承受不起。火熊升级主要加力量，是理想的武化宠。而火马则力敏皆佳，还可以学习亡命赐福等高级技能，堪称多面手宠。战士建议不要买光宠，补血补1次消耗15MP，再加上你打怪要用技能，你MP没法师多，照这速度没打几仗就没蓝药了，尤其是刀战更不要买。战士的铠化宠主流是木螃蟹和土来姆。另有多种木系怪的防也很高，就看个人喜好选择了。战士宠没必要养太多，一只武化一只铠化一只兽化就够了。现在宝石兽市场评价颇高，可以等等行情再看情况订购。不降的宝石兽战斗力还算不错，至少在战场上混几轮挂不了，可以考虑做兽化宠，本人认为比低级光宠好用。

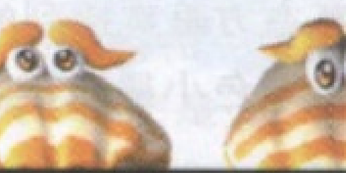
法师篇：法师能用祈祷，所以备光宠是必要的。光鼠、光鹰、光幽能力相差不大，市场上卖得也不贵，根据个人喜好添置吧。法化宠首推黑羊，一定要培养好。一只成长优良的黑羊对法师的战斗力是很重要的。黑羊等级顶多3级，可以一降再降，看你运气吧。此外，黑羊智力加得越高越好。法师的铠化宠和战士选择一样，就没必要多说了。

僧侣武斗家目前几乎没见人在练，就不说了。幻兽师本来就是干这行的，要备什么宠就自己去抓吧。至于商人本来不是搞战斗的，弄只会赐福的就够了。

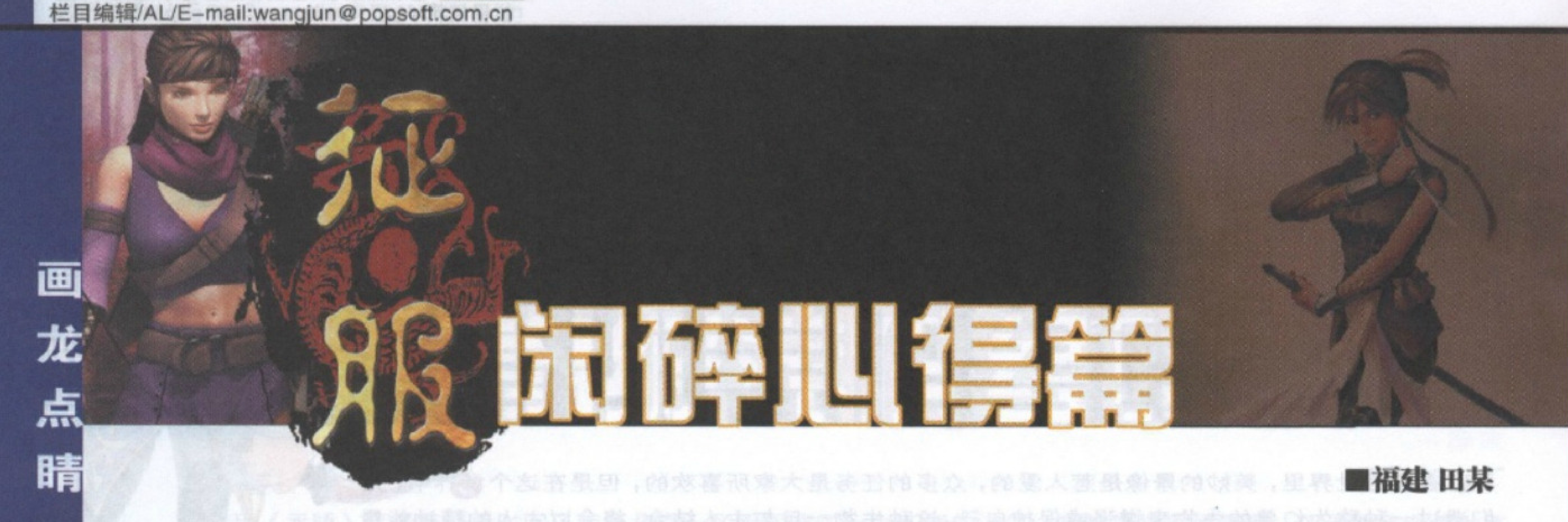








画龙点睛



■福建 田某

我玩《征服》已经有两个多月了，现在是2区3服一名70级的勇士，也算是小有成就吧。在练级的过程中，我总结了一些闲碎的经验心得，如今奉献出来，希望与诸位《征服》的玩家交流。



关于新人15级前不能挖矿的赚钱方法

大家都知道，新人刚出来时，身上只有100两，而挖矿则需要15级后才能挖，这期间要如何赚钱呢？除了向别人要钱，这里还有一个方法。去枫溪林的鸣凤堡，引城外的怪物土匪进入堡中，到卫兵处，然后卫兵会自动攻击怪物，玩家就可以捡地上的金钱物品来用了。此方法适合15级前的玩家使用，而鸣凤堡也是引怪的最好场所。

关于勇士增加命中率

勇士的职业特性导致了人物的攻击命中率较其他职业都低。这在勇士40级前只能依靠使用加敏捷的武器来弥补。不过，到了40级后，因为勇士可以双手装备兵器，此时便可利用武器间的属性来平衡勇士的攻防。要想增加伤害，就要左手拿加高敏的匕首，右手拿上一把加高攻的短锤，你会发觉给同样的怪物伤害会增加很多；如果要想增加命中，则要使用两件增加敏捷的单手武器，可大幅提高命中率。这样就可以解决砍怪物时命中率与攻击力无法兼顾的问题。



根据笔者本人的实验，用25级的剑和25级的钩试验。单用剑，对土匪伤害约250～380；剑、钩合用，伤害约400～500。

使用两件增加敏捷的单手武器，用25级的匕首和25级的剑，对土匪的命中率约2/3；改用35级的上品长刀，命中率却降为约1/4。

关于杀怪得经验

不知道有没有人发现这样一个经验，就是如果在练级，要是打比自己高等级的怪物，无论其级别多高，每攻击1下所得的经验值都差不多，只是因为更高级的怪物的HP多了，所以杀一只所得的经验值就多了。既然是这样，为什么要杀过于高级的怪物呢？我们只要杀比当前自身级别高5级以内的就可以了。毕竟时间也是影响升级速度的一个重要因素。例如，我35级的时候打38级的老鼠一下得0.053%，打60多级的沙怪也是这个数。

所以如果是单练,我建议还是打比自己高一点点的怪，经验一样，而且如果是战士就可以少喝点红药，道士就可以不用跳得太频繁。

但组队又不同，因为组队有经验奖励，不同的怪物经验奖励相差很远，所以要快速升级就要找到清怪时间和经验奖励之间的最佳结合点。同样以我35级的道士为例，跟4个等级相当的人组队杀黑虎外面的大猩猩，每杀一只有140的奖励经验，时间大概要半分钟。但是如果跟4个35～40级的道士组队去云门关打沙怪，杀一只大概要1分钟，奖励经验却有1000。可是也不是打越高级的怪越好，同样5个道士打80级鬼刀，杀一只时间肯定比沙怪长，但奖励也只有990。而且目前游戏中开放了带新人的组队奖励。所以，最佳的组队方式就是队伍里有一些低等级的玩家。这样在组队战斗时，不但可得到组队奖励，还可得到低等级队友的额外奖励。



关于组队后如何找人

比较简单的是找队长。队长头上是有1颗黄色小星的，在小地图上你也可以看到这颗星。利用小地图来找，很快就能找到队长了。

如果队长不幸身亡，而且已经复活回到城中，那么你按一下屏幕下方的“队伍”键。这时候屏幕上方弹出一个队伍窗口。你可以在窗口中看到队友的头像。选择你要寻找的任意一个队友，然后按窗口中的“跟随”键。再把鼠标移到屏幕右方垂直排列的队友头像上。这时候，你刚刚选的队友的头像上会出现一个放大镜标志，并且在小地图上，队友会以紫色小星显示，黄色的箭头指向队友的方向。这样就很容易找了。

朝花夕拾





传奇——我们从萍水相逢开始

■游侠创作室 毛毛虫

本来是不太喜欢网络游戏，因为感觉总是太浪费时间。而且也不相信有网恋这种传奇的故事会发生在自己身上。可是自从在《传奇3》中遇到那个女孩以后，上面的这一切全部被打破了。我不但相信了网恋这种事情会发生，而且我也开始了通宵的上网游戏，当然一切都从我们萍水相逢开始……

以前玩盛大的《传奇》只是到了30多级便感觉太累，加上身边也没有什么朋友，偶尔也只是形单影只地劈劈怪物之类。后来，在一个阴晦的下午，可恶的“黑眼睛”（黑客软件）让我失去了一切。从此我便告别了《传奇》，结束了我的“传奇”之路。好在今年的5月，传说中的《传奇3》终于出现了，抱着那种渴望回归旧梦的我再次踏进了这个充满梦想的传奇世界。我赶快申请了一个ID，刚好那天梦想新区开放，急忙加入了进去。进去之后才发觉，这里果然又是另外的一道风景，而且练级路上再也看不到“这里有人了，请换个地方，不然打死”这些令人厌恶的话语。空气纯净了，心情自然也舒畅，而身边的朋友也更多了。虽然那些所谓的朋友全是轻盔布衣，但那时的感觉是最自然的，同时也是最真实的。而就在这个时候，我遇到了在我网络游戏生涯中最重要的一个人——一切还得从那天下午开始说起。

闷热的午后，无聊的我实在也不想翻看那些许久没有更新的页面和论坛。于是，我便将鼠标移到了桌面《传奇3》的图标上面。去哪里好呢？还是去僵尸洞吧，打个尸王什么的赚点药钱也不错。进洞以后，点了个随机却飞到了一群僵尸面前。顿时电闪雷鸣，眼看满血就见底了。就在这个时候，刚好有个女道士也飞到了这里，从HP上看也就是个22级左右的样子，而我那时才18级。她那时的反应比我还快，先是给我来了一个治愈术，接着就是一个幽灵盾，集体隐身。从那一连贯的动作就看得出来不是新手了，还好总算把我的小命给保住了。平静下来之后，我才仔仔细细地看清楚她。奇怪都22级了，她却还带着珍珠戒指、真善项链。我便笑着问她：“你怎么啦？仓库被打劫了吗？怎么连个道德戒指都买不起啊？”而她的回答却让我有点出乎意料：“昨天下午我的号被骗了，有人冒充我哥哥，把我号上的东西全洗了，一分钱都没留给我。而且名字也给杀红了，就连最值钱的一把道4降魔也落入了贼手。”一时间我无语可答……

或许是因为有过相同的遭遇，所以我们在以后的交往中更容易接触一些，闲聊时从她的一些话语里，总会让人情不自禁产生出一种莫名的爱怜。我曾问过她，就算是戒指买不起你也该去把项链换一换啊。凤凰明珠又不贵，商店里有得卖的。可她却笑着说：“不！我觉得还是真善项链好！我喜欢这个项链的名字。我这人生来就用不惯好东东，我会一直带着它！”看得出来，她是一个非常纯洁的女孩子。

那一次，我们足足站在僵尸洞里聊了一个多小时，看着一个个僵尸们爬起来又倒下去，骷髅们走过来，又消失掉，时间过得就是那么快，也是那么美妙。临走时她送给我一个纯度25的黑铁，她说：“这个你拿着，我刚才挖的。缺钱的时候就拿去卖了，你才18级，以后练级还需要很多钱。我运气一向都很好，等一会儿再去挖就可以了。”我当时就急了，说道：“不不不，你的号刚被骗，你比我更需要钱。东西是你打的，我不能要。”可是还没等我的话说完，她便把黑铁扔在地上，跑到一边去砍僵尸了。这里来往的人很多，没办法我只好把黑铁拣了起来。正准备跑过去还给她，她却问了一句：“你带回城卷了吗？”我支吾着说道：“今天来僵尸洞高兴过头了，忘买了。”又是她一连串的笑声过后，地上又多了一个回城卷，刚准备说谢谢，就见她飞了。我M了她，还是说出了谢谢两个字，问她在哪里，她说已经在城里了。我点下了回城卷，几秒钟之后我已经站在了安全区里。

接着我也没有闲着，在城里逛了几分钟之后，买了点蓝药，站到了比奇城门外练起了宝宝。但是过了15分钟的样子，戏剧性的一幕出现了。一个手拿鹤嘴锄的女道士从我身边跑了过去，擦身而过之后，那种只有她才有的招牌式的笑声出现在我的屏幕里。鼠标移过去，真的是她！连忙追上去，“你不是说你已经早回城里了吗？怎么？”“呵呵，我现在在锻炼身体啊！跑回来有利于身体健康！”我这才明白，刚才她把唯一的一个回城卷给了我，自己是从僵尸洞跑回来的。

我急忙用手敲打着键盘，想用最短的时间击打出这个世界上最能表达谢意的字符，可是双手早已激动得发抖了。还没来得及说出来，她又笑嘻嘻地说了一句：“难怪刚才打僵尸你没我跑得快，原来你穿的是草鞋啊！呵呵！”我知道她这是在转移话题，想把我的注意力转移到别的方面去。可是此时的我又能说什么呢？终于在键盘上打出了：“谢谢，非常非常感谢！”可这时又不知道她跑到哪里去了。屏幕上留下的还是那些笑声，和一排黄色的字体：“我下啦，下次请你吃比奇的特产‘红烧猪肉’，呵呵。”如果我没记错的话，这句话应该是她对我说的最后一句。

后来一连好多天，我M她，她都不在。我等着、盼着、念着希望她能上来说说话。可没想到等来的却是梦想转区计划实施的消息，我的几个朋友都早早地提交了转区申请。无奈之下也只好和他们一起转了。从梦想二转到了云天的新家，一切依旧是练级、打装备、PK、挂机卖东西。转来云天之前，我在梦想留了一个小号。现在还不时地过去看看那些老朋友。但直到现在，再也没有听到她的消息。我自己也不知道，为什么会这样想找到她，就连她到底是不是一个真正的女孩子都不知道。难道是为了一个再也平常不过的回城卷和一块僵尸洞的黑铁？还是想再次听听她那灿烂的笑声？不是，都不是……

网游半月谈

如何为客户（玩家）创造价值（续）
——记忆的价值

■河南 王东










努力为客户（玩家）创造记忆的价值是游戏公司一直在努力做的，也是很值得研究的一个内容。只有先搞清楚“记忆的价值”的准确含义后，才能制订详尽和有长远性的计划，而不是盲目依照过去的经验来行事。

记忆的价值指的是游戏公司通过一些运作手段让客户（玩家）在很多年都能保存一些情景和经历，而且这种经历会成为他们在茶前饭后（课前课后）的谈资，甚至这种情况会保持很久。比如“攻城战”、“帮会大战”、“玩家见面交流会”等，都属于创造“记忆的价值”的范畴。

国内的游戏公司在挖掘客户的“记忆价值”方面存在很大的不足，主要原因就是仅仅把它简单理解为“活跃人气、提高人气”等较为肤浅的表像。造成的后果就是重视度不够，继而管理跟不上，结果自然一团糟，本来好好准备的活动，事实造成了大批玩家的不满，反而引起了负面效应。

有些网络游戏公司开始把“电子竞技”的概念引入到网络游戏中，这种对游戏比赛进行系统的组织和章程化管理的行为，从表面上看似乎要提升一些客户的“记忆价值”，而且它能够在网络游戏里存在的唯一价值也在于此。但是我要提醒游戏公司一点，它们之间是存在矛盾的，全盘把电子竞技的概念引入到你的产品里，很可能起到的负面作用要大于为客户创造的“记忆价值”。

产品的特性和消费者的偏好差别造成了这种矛盾，而这种矛盾会大大影响你的游戏在玩家心中的内涵和玩家对你的游戏的理解。

举个例子，某国内地方电信成立的游戏公司代理了一款3D游戏，风格类似《奇迹》，目前的广告宣传突出“逍遥”、“快感”等内涵。以前他们的市场部经理曾经不无得意地告诉过我，他们有一个全国性的电子竞技组织，并且他们要全盘引入电子竞技的概念，比如在该游戏内进行长期的联赛等，言之凿凿，似乎找到了一个亮点。

玩家的消费偏好已经决定了这种模式的失败，谁能想象那种在线以万计的游戏里，大部分客户（玩家）们会都在追求激烈的竞技，眼睛死盯着他们的游戏排名？造成的结果当然滑稽无比。客户（玩家）的消费偏好在全盘引入电子竞技的概念后自然出现急剧的两极分化，喜欢休闲、娱乐和消磨时间的客户逐渐感到这个游戏不适合他们（而这个游戏的宣传语是针对这类消费偏好的客户的，比如“逍遥”、“快感”等）；而喜欢竞技、好强的客户自然深深迷恋进去。

可是，这两类客户（玩家），到底哪类多一些呢？答案当然很清楚，就如同秃子头上的虱子一样，大部分喜欢休闲的玩家会对其他玩家说：哦，那个游戏啊，是适合竞技狂玩的。

这样，矛盾就出现了。当一个游戏的品牌内涵被运营者滑稽的运作稀里糊涂地损害掉了，运营者可能还在迷茫中，甚至更大力度地加大“联赛”等的运作。

事实上，我一直觉得这家公司更适合卖商业软件，因为他们的游戏从推出到现在，一直强调着两点：1.超越3D新时代；2.创造不可逾越的客服巅峰。第一点是强调产品的技术性，第二点是强调售后服务的完善性。OK，对于一个经营办公软件或财务软件的公司而言，多么的完美。

为什么会出现如此荒唐的错误呢？通过营销学的角度来解读的话，就会发现这种错误来源于“定位的偏差”。要时刻保持清醒的头脑，找准定位，不要稀里糊涂地乱抓一把。在残酷的市场上，1+1往往会小于2。

同样犯“定位的偏差”的错误的游戏公司还有很多，比如某门户网站推出的带有浓重西方骑士精神的网络游戏。该游戏以大型国战系统为特色，游戏推出之初，提倡骑士精神，该公司还振振有辞地对消费者说了一翻话，大概意思是通过这个游戏，希望能改变中国玩家喜欢PK等“不良”嗜好，鼓励团队合作精神等等。也许，他们更适合做教育家。这种定位的错误是永远不可挽回的，那就是——永远不要尝试通过你的产品去改变消费者的消费偏好。

在现在这个信息传播过度的时代，消费者的大脑完全是一个不合适的“容器”，它会本能地拒绝接受与其现有知识或者经验不符合的信息，它也没有足够的耐心来处理这些信息。注意，他们是来玩游戏的，是来消费你的产品的，是按照他们已有的消费偏好来选择游戏进行娱乐的，而不是来上课的。

网游半月谈

谁说和我没关系

■北京 云起

翻出2000年的游戏论坛保留的贴子，看到玩家在论坛中反映的大部分都是游戏本身的问题，或是游戏的内容争论，很少看到有玩家去关心这款游戏是哪个公司的代理、哪个公司的维护或是哪个公司的售后，更少看到玩家对游戏的代理公司或经营公司表示不满意，因为好像没有人去关心除了游戏之外的事情。



也许那个时候，都是单机游戏占有绝对的市场，而且中国昌盛的D版行业导致游戏代理公司或经营公司就是想为玩家做到一些超值的服务，都难以找到真正的消费者。到公司寻求服务的玩家无外乎就是做一些游戏内容咨询，或是因为游戏质量问题去下载一些补丁，或是寻找销售点更换游戏盘，剩下的客服内容基本上都是些说起来比较无厘头的事件，因为颇有一些玩家在购买了伪正版后要求服务的事情，内容往往啼笑皆非。那个时候，如果你拉住一个玩家，问他是否知道自己购买或正在玩的游戏是哪个公司的，一般没有什么准确的答案。



也许是单机游戏和网络游戏的差别区分了游戏公司的经营质量。总之，在网络游戏盛行的现在，玩家开始越来越关注运营游戏的公司，开始从对游戏品头论足到对游戏公司的诸多异议。而且因为网络游戏的主要经营点就是服务，所以玩家因为对游戏内容的不满，也把游戏服务的弊端暴露无遗。

从2000年到2003年，网络游戏公司已从屈指可数的几家飞跃到了上百家，经营范围各自不同，但目的却是相同的，为了这个新的业务增长点，为了钱。网络游戏也从免费增值产品变成了一块可口的点心，只要有流动资金可以进行投资的公司就有可能去代理一款买来的游戏，过一把瘾，直接导致这些游戏从品质不高变成了无法继续维护或更新，曾经对该游戏进行消费的玩家无法继续享受到更好的服务和游戏内容，曾经付出的热情被劣质的服务消耗殆尽，最后流失到其他的网络游戏中去，而且有可能又是一个恶性循环。而这些玩家大部分是淳朴的，他们除了去用一些素质并不高的语言辱骂一下游戏经营公司外，并没有做出什么维护自己权利的行为，比如进行诉讼。说到诉讼，很多人一定觉得玩一个游戏，至于到打官司的地步吗？其实玩游戏也是一种权利，并且这个权利是你用精力、物力、财力所换来的。如果你的正常需求在游戏服务中无法得到回报，且因为游戏的服务质量问题，直接导致你曾经投入的一切都会打水漂而消失，那么你的权利是否应该维护呢？维护权利的方式难道就是去游戏公司闹事，直接用粗暴的行为证明自己素质不高吗？法律才是解决问题的最佳手段。但是至今为止，还没有听说过哪个玩家因为维权而告状并赢得了官司的消息。





法律是衡量行为的一种准则，网络游戏的人群虽然在现实生活中有各种法律的约束和维护，但是在游戏中却没有任何保障而言。帐号的安全、人格的尊严、虚拟物品价值等，这些在游戏中虽然十分重要，但在法律的天平上还是空白一片。从2002年9月爆出的“《传奇》私服”事件，到今年春节突然发生的“《传奇》停权”事件，都凸显出我国在网络游戏相关法规制订方面的滞后。帐号被盗、被人侮辱、物品被骗等网络游戏的特有行为放到现实生活中都可以用“触犯法律”解释，而在游戏中，游戏公司的回答顶多是“我们帮助调查”、“这个是玩家个人行为，与公司无关”、“请您提供您的身份证件，我们会按规则办理”等，其实作为游戏公司也只能这么回答。游戏公司不是法律机构，他们无法给予玩家一个满意的评判。对于被盗取帐号或物品的玩家，公司除了同情也只能说：“你为什么要相信骗子呢？以后一定要小心啊。”但是，作为玩家是不是也应该说一句：“你们当初做安全系统的时候，为什么不考虑到这点？我们被盗被骗，那些人渣们使用的手段或外挂等，不正是因为你们游戏公司的疏漏而存在的吗？这个损失难道要我们玩家自己来承担吗？”





因为服务质量的问题，已经在各大论坛骂声一片，因为跳票、卡机、盗号、外挂等问题，导致现在出现了网络流行的“小p孩”现象，因为很多玩家在清醒的时候已经明白，叫骂闹事解决不了任何问题，于是将那些无法承认这个现实的玩家称作“小p孩”，这些“小p孩”们发泄的对象是其他玩家，用自己的素质不高的语言展示给其他玩家看，发泄的根本还是因为游戏的问题，可是却展示错了地方，用错了武器。很多游戏公司为了给自己的游戏制造一个上市前的悬念而动用的种种手段，往往都让他们口中的“小p孩”骂得一文不值，本来想是一个好的炒作，想引起的话题，却在后期变了味道。想有一个好的服务，就请按照自己说的去做，否则就要说得含蓄点，至少给自己的行为一个解释，否则被自己的玩家展示出来，哪怕你再说那些是“小p孩儿”也掩盖不了名不符实的嘴脸吧。



有人在论坛上骂，就有人在论坛上回应，大概意思就是：你不满意可以走，可以不玩。有的时候我甚至在想，这个是不是某个被骂的游戏公司的回应？玩家不满意的是你的服务，而不是游戏本身，因为你游戏的服务导致玩家期待的游戏变成了所谓的垃圾产品，那么这个责任能用游戏品质不高等理由搪塞过去吗？玩家不满意可以不玩，但是玩家不满意你的服务，你是否可以不代理，不要用自己的不合格服务来污染游戏呢？现在的网络游戏玩家每个都很精明，都懂得选择游戏公司和评论游戏服务。代理游戏是你的事情，但是对于游戏的选择权，谁说和我没关系？ P



《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》

新战术大检阅

■湖北 Dboy

2003年7月1日，Blizzard经过长达4个月的Beta版测试后，正式推出了《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（以下简称TFT）。这款资料片和《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》（以下简称ROC）之间的差别之大的确是前所未有。以至对于魔兽玩家来说，TFT就像一款全新游戏。新增加的英雄和单位只是用来丰富战术，而游戏系统上的变化使得所有刚刚接触TFT的玩家都要抛开ROC中的战术思想和理念，重新建立自己的风格和打法。TFT的战术非常难以概括和叙述，甚至可形容为“没有战术”。“没有战术”的意思其实就是ROC中各个种族的套路式发展和比较单一的兵种构成在TFT中都将完全消失，取而代之的是多兵种混合作战，以及在对战中针对对方的兵力构成而不断转型。在下面的介绍中，我将会把重点放在种族风格的体现和兵种相克上。

冰封王座攻击类型和护甲类型伤害关系

	轻甲	中甲	重甲	建筑	英雄	无甲
普通	100%	150%	100%	70%	100%	100%
穿刺	200%	75%	100%	35%	50%	150%
攻城	100%	50%	100%	150%	50%	150%
魔法	125%	75%	200%	35%	50%	100%
混乱	100%	100%	100%	100%	100%	100%
英雄	100%	100%	100%	50%	100%	100%



冰火洗礼——暴风雪和烈焰冲击的组合能有效地杀伤任何地面单位。

Human篇——冰与火的洗礼

在ROC中，Human的特色在于全能的大法师（AM）和山丘之王（MK）配合综合能力出色的步兵（Footman）以及在辉煌光环影响下无限Mana的魔法部队，外加LostTemple等地图上能快速开辟分基地所带来的巨大经济优势，所以在ROC的1.05版本中，Human可以说是最强大的种族。然而TFT中这一切都将完全改变：首先Human的多农民协同建造被大大削弱，所以在任何地图上双基地开局都是不现实的；其次，中立英雄的加入使得任何种族都能拥有多个面杀伤魔法的英雄，步兵在这些面杀伤魔法的连续伤害下难以幸存，在整个战局的发展过程中存在时间被大大缩短；最后，TFT中所有的魔法单位都被改为魔法攻击和无甲护盾，而且攻击力也被降低到了个位数。虽然魔法攻击对步兵、食尸鬼这样的重甲单位有一倍的额外伤害，但却会被矮人火枪手（Rifleman）、地穴恶魔（Crypt Field）这样的远程单位所克制。所以很难像在ROC中一样作为一种主力战斗单位来使用。

那么在TFT中Human将依靠什么来生存呢？这里就要提及新加入的英雄血之法师（Bloodmage）和新单位破法者（Spell Breaker）了。新加入的血之法师拥有地面上最强面杀伤魔法“烈焰冲击”（FlameStrike）以及能气化对方的“放逐”（Banish），而且效果优于恶魔猎手魔法燃烧的“吸魔”（Siphon Mana），综合能力十分出色。玩家可根据自己的战术意图灵活使用。比如让血之法师作为第1个英雄，通过MF升级到Lv3，学习Lv2的烈焰冲击，然后在地精商店中购买一个隐身药瓶和一个传送

法杖。先让血之法师使用隐身药瓶潜入对手的基地中，对准正在采集金矿的农民释放烈焰冲击。一个Lv2的烈焰冲击就能完全杀死暴露在火焰下的农民。在杀死农民之后血之法师用传送法杖返回基地，准备下一次偷袭。同时第2个英雄带着主力部队四处MF，让对手在防不胜防的偷袭中疲于奔命。

新单位破法者也是一个综合能力非常强的单位。他拥有如下众多技能：

魔法免疫：可以说是为了Human新战法“冰火洗礼”而特别定制的技能。在交战中，短距离攻击的破法者将会和对方的肉搏部队混战在一起。魔法免疫将会使得他们不会被暴风雪和烈焰冲击等范围魔法误伤。所以虽然破法者的中甲惧怕近身攻击，但任何肉搏单位也不敢轻易和他纠缠。否则一不小心就会受到暴风雪和烈焰冲击的双重洗礼。

魔法偷取：这是破法者的基本技能，可以将对方单位身上的有益魔法转换到己方单位身上，也可以将己方单位身上的不良魔法转换到对方单位身上。

反馈：这是破法者物理攻击上的附加效果，每次攻击能减少目标的一定魔法值和相同数量的HP。比如：破法者攻击女精灵（Sorceress），原本破法者的伤害是14，然而加上20点反馈效果，则破法者攻击女精灵的伤害为14＋20＝34，而且同时还减少女精灵20点魔法值。这个技能使得破法者成为魔法部队的克星。

魔法控制：这个技能需要Lv3城镇才能研究，它使得破法者可以控制对方的召唤单位和陷阱，所耗费的魔法值和控制单位的HP值有关。因为破法者的魔法值有限，所以无法控制高等级水元素、幽灵狼、熊等召唤单位。

另外，在TFT中英雄不再对远程单位造成额外的伤害，使得穿刺单位的战斗价值大大增强。Human的矮人火枪手渐渐代替步兵成为中期的主力单位。下面在4个种族的对抗中看看这些单位是如何发挥作用的。


仙女龙对人类的魔法部队威胁很大。


龙鹰骑士的空气束缚是空中高级单位的克星。

vs Human

在TFT中，灵活的发展方式使得同族大战不再枯燥无味。比如：双方都以大法师（大法师仍然是第1个英雄）加一定量的步兵开局。如有一方少造几个步兵，而把经济用于升级基地迅速生产女巫上，并和对方迂回拖延，那么另一方如果仍然保持生产步兵，势必会在敌人女巫生产出来之后处于较大的劣势。因为女精灵9点攻击力对于步兵的重甲就会变成18点伤害，而且这种伤害还无法通过Defense技能来缩减。如何才能破解步兵＋女精灵呢？那就是步兵＋矮人火枪手＋男精灵（Priest）或者破法者。矮人火枪手的穿刺攻击能对女精灵造成200%的伤害，控制火枪手点射女精灵就能迅速地消灭他们。然后男精灵和破法者的作用只是清除女精灵被消灭之前释放的缓慢魔法（Slow）而已。然而步兵＋矮人火枪手＋男精灵的组合也不是无敌的。对方只需要转型为破法者＋矮人火枪手，或者破法者＋女巫就可以，然后配以暴风雪和烈焰冲击，步兵和矮人火枪手就会在冰与火的洗礼中迅速被消灭。然而破法者＋矮人火枪手的组合又惧怕骑士，骑士的高机动性能迅速地躲避开暴风雪和烈焰冲击的攻击区域，并对破法者和矮人火枪手造成额外的伤害。骑士又惧怕狮鹫骑士……战斗就是在这种不断的变化发展中进行的。取胜的一方不是因为在某种发展顺序上运用得更好，或者是提前造出了某个兵种，而是在对战中能立刻发觉对手的发展意图和兵力构成，并生产克制这种组合的兵种进行战斗。


牛头人和灵魂行者的组合足以称霸整个陆地。


改良后剑圣的疾风步骚扰的效果大大增强。

vs Orc

Orc在TFT中被大大地增强，拥有4个种族中最强大的地面部队。初期步兵加上水元素还勉强能和咕噜兽抗衡，到了中后期升级狂暴的咕噜兽以及牛头将是Human的任何地面部队都无法抵挡的。不过利用Human的英雄优势，还是可从操作上进行弥补的。这里推荐山丘之王和血之法师的组合，他们可以是第1、第2英雄，也可是第2、第3英雄。血之法师主要使用放逐技能，让对方的某个咕噜兽或者牛头无法进行物理攻击，然后在放逐状态下，山丘之王使用风暴之锤技能，能获得额外的伤害。Lv3的风暴之锤一次可造成近500点伤害。当然与其在地面和对方硬碰硬，还不如出狮鹫骑士进行空中攻击。狮鹫骑士的高魔法攻击配合放逐秒杀对方英雄，再攻击地面重甲部队。但要注意，TFT中Orc的新单位巨魔蝙蝠骑士的自杀攻击是所有空中单位的克星。所以在选择发展狮鹫骑士时要确信对方没有使用双足飞龙加蝙蝠骑士作为主力。如果对方选择了牛头作为主力单位的话，就无法有足够的单位和资源生产大量的蝙蝠骑士，少量的蝙蝠骑士可以用龙鹰骑士的空气束缚来阻止他们的自杀攻击。在与Orc的对战中，初期防御骚




暗影猎手的治疗波具有很好的辅助效果。

扰也很重要:在基地的中心位置建造一个魔法塔是十分必要的,它可有效地阻止先知靠近基地,也可以有效防止剑圣利用隐身不断地来回骚扰。

vs NightElf

暗影精灵的战术在TFT中完全被革新了。初级兵种弓箭手和女猎手的作用被大大增强。女猎手虽然变成了害怕穿刺的无甲,但攻击力、防御力和生命值都提高了;对于人类初级单位步兵来说,威胁是很大的。即便是出矮人火枪手,在成形之前也是很危险的,何况还有数量众多,造价低廉的弓箭手辅助。所以为了对抗女猎手加弓箭手的组合,就要步兵和矮人火枪手配合:矮人火枪手攻击女猎手,步兵绕过女猎手后,打开防御模式攻击弓箭手,然后善用自建商店中的加血卷轴,只要能抵抗到第2英雄和女精灵生产出来就好打了。暗夜精灵的新单位仙女龙(Faerie Dragon)能克制一切魔法单位。所以在对方生产出仙女龙之后就要减少魔法单位的生产,治疗也尽量通过卷轴来进行。中后期,暗夜精灵将会生产1~2个山岭巨人(Mountain Gaint)来吸引我方的攻击目标,这时我方就要尽早地将步兵转为骑士,因为山岭巨人的中甲害怕普通攻击。


咕噜兽在TFT中重新出现,成为战术的重要组成部分。

这里有一点小技巧:Human中后期的男女精灵对整个战局有着很大的辅助作用。但在仙女龙的威胁下,任何魔法部队都很难在魔法闪耀下生存。我们可在遇到仙女龙的魔法闪耀时,手动关闭男女精灵的自动释放魔法,等到仙女龙的魔法闪耀状态结束后再打开。

vs Undead

亡灵的战术相比之下还是很单纯的。初期仍然是两个路线——食尸鬼和地穴恶魔。在TFT中,法师的魔法攻击虽被大大降低,但算上护甲相克,对食尸鬼的效果可以说是有增无减,食尸鬼显得比以前脆弱多了,即便在中后期有黑耀石雕像(Obsidian Statue)辅助,仍然难以达到原有的威力。所以一般亡灵选择食尸鬼做战术,其目的都是为了让大量的食尸鬼围杀英雄。TFT中补充HP的辅助道具都不能连续使用,所以围杀英雄变得更加容易。防止围杀英雄有以下几种办法:购买地精飞艇,一旦英雄被围,立刻装上飞艇。或者拥有一个无敌药瓶,在TFT中,小无敌药瓶可在地精商店中买到。虽然只有短短的10秒效果,但足以让对手暂时放弃围杀行动了。再就是让女巫迅速将被围英雄隐身。这个方法对于常常跟随鬼魂(Shade)的亡灵高手可能没有效果。只要能防止英雄被围,可以说就在与食尸鬼海对抗的战斗中赢得了大半胜利,因为步兵+矮人火枪手+男女精灵的组合足以对抗食尸鬼海。亡灵的另一个路线是生产地穴恶魔。地穴恶魔是各方面有非常出色的远程单位,在死亡骑士(Death Knight)的辅助下,能做到无损失地快速MF,战斗中可配合英雄技能齐射秒杀对方英雄。在TFT中,地穴恶魔又增加了遁地技能,能让重伤的地穴恶魔遁入地下躲避攻击,加快生命恢复速度。Human想和这种组合对抗,单凭升级了防御技能的步兵是不够的。虽然步兵能大大减少穿刺带来的伤害,但在死亡骑士不洁光环的辅助下,地穴恶魔可以轻易地使用Hit & Run来攻击步兵,就像《星际争霸》中龙骑士打没有升级移动速度的狂热者一样。所以对付地穴恶魔,要善用暴风雪和烈焰冲击技能。中后期可保持破法者+矮人火枪手+男女精灵的组合。


在重新制作的经典地图上的MF顺序需要进行调整了。


地穴领主成为亡灵新的肉盾英雄。

上面两种路线到后来都会有所变形。转型的方向无非以下3种:憎恶、毁灭者和冰龙。憎恶配以食尸鬼,威力还是很大的,所以要尽量把主力转到空中,使用狮鹫骑士来对抗。毁灭者的魔法攻击和溅射效果是步兵和骑士的克星,数量多了连矮人火枪手也难以对抗。Human对付毁灭者最好的单位是升级了对空攻击的蒸汽坦克,魔法攻击对付坦克的建筑护甲效果可以说是搔痒一般,而多个坦克的累加攻击却能有效地杀伤毁灭者。冰龙在TFT中随着造价的降低,变得更加容易生产出来了。Human对付冰龙的方法是使用龙鹰骑士的空气束缚。被空气束缚控制的冰龙不能移动和攻击,而且还可以造成每秒20点,持续40秒的伤害。

Orc篇 ——战士之魂



Orc一直拥有极其崇高的战士信仰和骄傲。在ROC中,Orc的咕噜兽(Grunt)、狼骑(Raider)几乎连上场的机会都没有,从某种意义上讲真是可悲啊。然而在TFT中,诸多改变使得Orc重新建立起了霸气十足的硬朗打法。咕噜兽的增强使得Orc在初期就能建立起一支能和其他种族对抗的地面部队。到了中期,升级了狂暴的咕噜兽在暗影猎人的辅助下更加具有威力。为了弥补咕噜兽移动速度上的不足,Orc的自建

商店中能以极低廉的价格买到加速卷轴。在加速卷轴的作用下咕噜兽不但能迅速地靠近敌人，防止对方 Hit & Run。而且还可冲破敌人的阵形，围杀对方英雄。后期牛头人原本就是地面攻击力最强的单位，现在新的兵种灵魂行者（Spirit Walker）能复活战死的牛头人。除了亡灵能通过将尸体变成骷髅解决这个组合之外，其他种族都很难和这个组合进行对抗。而且灵魂行者还拥有能让多个单位平分伤害的精神连接（Spirit Link），驱散魔法的清醒（Disenchant）以及能在气化和物理状态之间任意转换。在ROC中，ROC的对空是最大的弱项。只能用双足飞龙勉强支撑。而现在新增的巨魔蝙蝠骑士的自杀攻击足以让任何空军都闻风丧胆。ROC中的鸡肋单位巨魔猎头（Troll HeadHunter）现在可升级为巨魔狂战士（Troll Breaker），战斗力大大增强。双足飞龙的毒性攻击虽然由每次10点伤害降低为每次4点，但能进行累加，其实效果反而增强了。再加上Lv2城镇就可以生产，无疑增加了双足飞龙的威力。但如果意图被对手发现，对方形成大量的穿刺部队就不好对付了。

新的英雄暗影猎手综合能力也非常强，所有的技能都很实用。基本技能治疗波（Healing Wave）能治疗多个单位，配合灵魂行者的精神连接，效果更好。巫术（Hex）能将任何一个单位变成无法攻击的动物，包括对方的英雄，所以往往在对方英雄重伤即将使用回城卷轴逃脱时，使用巫术将他变成动物，而无法使用物品和攻击的英雄只能眼巴巴地等死。蛇形守卫技能的魔法消耗和施法间隔都非常低，可以在战场上连续使用。高级蛇形守卫的高穿刺攻击能有效地对付空中单位和地面魔法部队。

下面看看 Orc 是如何与其他种族对抗的。

vs Human

在Human的女精灵生产出来之前，Orc在地面上是有一定优势的。在女精灵出来之后，就需要多多利用加速卷轴来弥补移动速度上的不足。躲避对方的暴风雪或烈焰冲击，在局面略有劣势时迅速地全身而退；等到地面牛头和灵魂行者生产出来之后，就根本不用惧怕Human的地面部队了。但同时也要小心对方出狮鹫骑士。建造好兽栏，随时准备出狼骑或巨魔蝙蝠骑士。

vs Orc

Orc之间的同族大战也有几种发展模式。一种是先出咕噜兽，然后辅助以大量的巨魔猎头防空；另一种是先用英雄骚扰，然后速出双足飞龙压制，等到后来辅助一定量的咕噜兽或牛头。具体哪种组合更加强大，就要看双方的大局观和操作了。

vs NightElf

Orc对暗夜精灵在初期的兵力上有一定的优势。初期可利用先知的精灵狼和咕噜兽追杀零星的弓箭手，等到对方女猎手出来之后再配以巨魔猎头。中期可放弃法师而使用双兵营，用大量的咕噜兽、猎头和投石车取得胜利；如果没有利用好这个时机，让暗夜精灵生产出了山岭巨人，就会在局面上处于劣势了。用牛头人将暗夜精灵的科技逼到奇美拉（Chimaera）路线上之后，再用大量的蝙蝠骑士杀死这些奇美拉也同样能取得胜利。

vs Undead

亡灵遇到兽人时多数都会选择地穴恶魔的发展路线。毕竟现在双足飞龙出得很快，而且重新平衡之后的石像鬼不易战胜双足飞龙。地穴恶魔的主要策略还是在死亡骑士的辅助下做 Hit & Run，所以咕噜兽面对地穴恶魔的时候就要多使用速度卷轴弥补速度上的劣势。另外，英雄身上也要常备显影之尘（Dust of Apperiance），防止地穴恶魔遁入地下躲避攻击。后期要小心亡灵的毁灭者和冰龙，双足飞龙能很好地对付他们。对付亡灵时不能发展牛头人，亡灵女巫的占据对于牛头人来说具有毁灭的效果，还是用大量的咕噜兽和双足飞龙来结束战斗吧。

Undead篇 ——新的希望

ROC中亡灵可以说是战术最为匮乏的种族。食尸鬼作为亡灵的初级兵种独自担当着整场战斗的重任。虽然也曾出现过TOP流、地穴领主的打法，但在战术发展的过程中都有如昙花一现，真正幸存下来仍然只有食尸鬼。在TFT中一切都将变得不同：食尸鬼在黑耀石雕像的辅助下仍然具有一定的威力，但更保险的是以地穴恶魔为主的全新战术。另外在TFT中，无法在地精商店中买到驱散法杖，法师的作用也被大大降低。亡灵巫师的骷髅战术也开始在对付暗夜精灵和兽人的战斗中出现。冰龙的造价大大降


山岭巨人不但能很好地保护整个暗夜精灵部队，同时也是一种攻城的有效武器。


对付暗夜精灵时，亡灵巫师发展路线是一种非常有效的战术。


人类的暴风雪和烈焰冲击对暗影精灵的远程部队伤害很大，所以多使用山岭巨人和仙女龙作为主力。


随着驱散卷轴的消失，守护者的地位得到了提升。

低，更利于后期的转型，单矿也能拥有足够量的冰龙了。新加入的地穴领主能在战斗中成为我方部队强大的肉盾。穿刺技能能伤害多个对方单位，并造成短暂的眩晕效果。再加上黑耀石雕像和毁灭者的加盟，亡灵在多种战术的丰富下脱颖而出，即将成为新的霸主。

vs Human

如果使用食尸鬼对付Human的话，就要注意英雄的搭配。恐惧魔王的吸血光环辅助食尸鬼还是很有效的。恐惧魔王和巫妖使用双面杀伤魔法能有效对抗步兵、矮人火枪手和男女精灵，却很难对付破法者与暴风雪、烈焰冲击的组合。所以到了中后期食尸鬼的任务还是以围杀英雄为主。如果人类以骑士进行对抗，则在后期需要发展毁灭者或冰龙；如果人类发展狮鹫骑士路线，就要转型出一定量的地穴恶魔和女妖。狮鹫骑士的魔法攻击无法伤害加了反魔法盾的英雄和普通单位。

利用地穴恶魔作为主力，就要防止Human的英雄使用对付远程单位的面杀伤魔法。这种防止方法不是一味地控制地穴恶魔躲避，而是主动地利用技能和齐射秒杀对方英雄，使得对方不敢让英雄随便进入射程范围之内。Human的大法师和血之法师的HP都很低，一个死亡骑士的死亡契约和一个巫妖的冰霜之星再加上地穴恶魔的一次齐射就能重伤对方的英雄。后期的转型和发展与食尸鬼战术相同。

vs Orc

对付Orc建议使用食尸鬼转地穴恶魔的战术。初期可利用食尸鬼数量上的优势对咕噜兽进行逐个攻击。中期为了防止Orc双足飞龙的偷袭，有必要生产一些地穴恶魔防空，并开始发展亡灵巫师的骷髅科技。升级完骷髅精通并拥有4个左右的亡灵巫师之后，就可带上食尸鬼和地穴恶魔的混合部队向敌人的基地发起攻击了。因为现在的Orc玩家一般都忽视灵魂行者的科技。这种骷髅战术无论是对抗空中的双足飞龙，还是地面的咕噜兽和牛头人，都有很好的效果。如果食尸鬼的数量不够，无法产生足够的尸体的话，配合1~2辆升级了发掘尸体的投尸车将会更加具有威力，即便是对方生产出了灵魂行者，也可利用英雄的魔法技能，在灵魂行者气化的状态下，优先解决他们。

vs NightElf

对付暗夜精灵时，初期可用死亡骑士和食尸鬼进行试探骚扰。如果暗影精灵正在生产弓箭手，那么就利用食尸鬼数量上的优势杀死一些弓箭手；如果暗影精灵正在发展女猎手，则立刻转型出地穴恶魔或准备出一定量的石像鬼，并努力围杀英雄，影响暗夜精灵的发展步伐。中后期建议走亡灵巫师路线，因为暗夜精灵除了小精灵自爆之外，没有什么有效的驱散方法；树妖不能像ROC中一样被大量生产，较少的魔法值不能担当驱散骷髅的重任；仙女龙虽然反魔法，但那种效果是缓慢的；亡灵巫师在受到魔法闪耀伤害的同时也能接受黑耀石雕像和死亡骑士的治疗，综合起来说还是具有一定优势的。再往后发展，无论是憎恶还是冰龙，在亡灵巫师的辅助下能发挥更大的作战能力。

vs Undead

亡灵之间的碰撞就不能使用地穴恶魔来作为初期和中期的主力了，当然也不是像ROC中食尸鬼从头打到尾。什么单位来辅助食尸鬼及其在兵力中所占的比重将是决定胜败的关键问题。总体来说，中期各个组合有以下的克制关系：纯食尸鬼克制地穴恶魔+食尸鬼的组合，食尸鬼+亡灵巫师克制纯食尸鬼，食尸鬼+毁灭者克制食尸鬼+亡灵巫师，而食尸鬼+地穴恶魔克制食尸鬼+毁灭者。当然后期的高级兵种生产出来之后，局面还要更加复杂。良好的侦察，灵活应变，依然是克敌制胜的关键。

Night Elf ——另一种强大

在ROC中，暗夜精灵因为古树的强大防御能力迅速开辟分基地。利用经济优势和灵活机动的部队成为和Human不相上下的强大种族。但古树不占用人口单位的特性，使得古树不单单成为一种防守建筑。很多其他种族的玩家认为将古树作为战斗单位来生产和使用的战术破坏了整个游戏的平衡性。所以在《冰封王座》中，战争古树拔起之后的护甲由建筑变成重甲，失去了这一优势和双基地开局的暗夜精灵在其他方面也算得到了平衡。首先是初级单位的增强。弓箭手拥有了新的被动技能女神之恩宠（Elune's Grace），能大大降低穿刺和魔法攻击对弓箭手的伤害。女猎手的生命值和攻防能力都被增强，只是护甲变成了害怕魔法和穿刺攻击的无甲。其次，新的英雄守望者（Warden）让暗夜精灵拥有了多体伤害魔法。



女猎手初期对人类的压制作用很大。

另外TFT中驱散魔法物品的削弱也使得另一个英雄丛林守护者的作用大大增强。最后，新的单位山岭巨人的加盟代替了挂满血瓶的恶魔猎手，成为暗夜精灵强大远程攻击的新肉盾。仙女龙不但是新的空中穿刺单位，而且魔法闪耀技能是所有魔法单位最大的克星。所以TFT中的暗夜精灵并没有被严重削弱，他的强大只是体现在另一种方式中。

vs Human

步兵的防御技能能有效地阻止弓箭手的伤害，所以在对抗Human时就要用女猎手进行压制。在原有的ROC中，女猎手对步兵就有一定的优势，现在这种优势更加明显。这里注意"压制"一词，必须是在人类生产步兵，并转型火枪手的阶段就要保持这种压制状态。利用女猎手的高速机动性和夜间隐身的技能反复对人类进行骚扰，尽可能地杀死对方的步兵，并在矮人火枪手没有形成规模时杀死零星的火枪手。注意，TFT中暗夜精灵拥有Lv1的城镇就能生产攻城武器的优势，所以不用害怕人类使用箭塔之类的防御建筑防御来积攒矮人火枪手的数量。如果这部分战略没有成功，那么就要将兵力的重点转换到弓箭手的身上，然后在城镇达到Lv2时生产一个山岭巨人来作为肉盾，吸引对方的火力。同时生产3~4只精灵龙，因为差不多同时人类的男女精灵也已生产出来了。弓箭手+山岭巨人+精灵龙的组合就足以对付人类中期的任何组合了。

vs Orc

暗影精灵初期对抗Orc的咕噜兽是比较困难的，因为必须用弓箭手来对抗。女猎手只能少量生产作为肉盾，否则等Orc的双足飞龙生产出来，女猎手将变得脆弱。弓箭手本身惧怕咕噜兽的普通攻击，还有先知的精灵狼或剑圣的疾风步。对抗咕噜兽的办法就是用魔法技能不让其轻易靠近弓箭手，而能实现这一战术的有守望者的暗影攻击(Shadow Strike)和丛林守护者的缠绕。先对某一单位使用技能，然后再用弓箭手齐射，并让重伤的弓箭手隐身。只要操作好，仍然能战胜咕噜兽，同时迅速升级Lv2的城镇，生产山岭巨人。在1~2个山岭巨人辅助下，就可不用再惧怕咕噜兽的攻击了。但后期Orc会发展牛头人代替咕噜兽，这对于暗夜精灵来说是一个挑战。不要试图用地面部队来对抗牛头人和灵魂行者的组合。除了山岭巨人在坚固皮肤(Hardened Skin)的保护下能抵挡之外，其他任何单位都难以存活，所以就需要奇美拉来对抗。使用奇美拉时要注意防止蝙蝠骑士的自杀攻击，这一点就要靠微操上来进行了。

vs NightElf

暗夜精灵同族大战在ROC时代就是弓箭手和猛禽德鲁伊的对抗。TFT中穿刺对魔法部队的巨大伤害让猛禽德鲁伊退出了这一舞台，所以现在几乎就是弓箭手之间的对抗。当然也不完全绝对，女猎手虽然害怕弓箭手的穿刺攻击，但女猎手同样可对弓箭手造成额外的伤害。弓箭手的劣势在于较低的生命值，在多个面杀伤魔法之前就会显得额外脆弱。使用女猎手时就要用守望者或中立英雄Naga女巫，深渊领主(Pit Lord)等来辅助。中期的山岭巨人也是必不可少的，后期可发展利爪德鲁伊的路线。用弓箭手来作为主力就要重视山岭巨人，2~3个山岭巨人能不断地使用嘲讽(Taunt)技能，把弓箭手承受的伤害全部吸引过来。初期在山岭巨人没有生产出来时，则需要比较精细的操作来避免弓箭手的损失。

vs Undead

对付亡灵和对付人类的基本思路很类似，用女猎手压制食尸鬼。不过，初期要确认亡灵不是直接选择地穴恶魔的路线。如果亡灵选择地穴恶魔路线，则改用弓箭手作为主力。中期亡灵没有什么可威胁Elf的组合，弓箭手+女猎手+山岭巨人+仙女龙的组合可试探性攻击亡灵的基地，但还要注意亡灵秒杀英雄的能力。后期要侦察出亡灵的发展方向：如果对方选择亡灵巫师的话，就要生产一些树妖用来驱散骷髅。同时增加仙女龙的数量；如果对方选择憎恶的话，就需要发展利爪德鲁伊来对抗了。

在TFT中，战术变得更加灵活，有时原本可行性非常差的战术在对方没有侦察到的情况下也是致命的。另外，相同的兵种组合在比例上发生差异，所产生的效果也完全不同。针对英雄的战术更是丰富多彩，每个种族不会像ROC中一样必须按照某个顺序生产特定的英雄，再加上5个中立英雄的介入，所产生的组合更是五花八门。这些不确定的因素不但能产生丰富多彩的战术，而且能让整个战斗不再枯燥乏味。每个玩家都能根据自己的喜好和习惯创建自己的打法和风格，这就是TFT成功超越ROC的关键。即时战略和电子竞技又一个新时代已经到来。



技能非常强大的新英雄守望者。

8神经按：本期的“龙门茶社”主题有些“阳气过盛”，这几乎是每个男性玩家喜欢的话题——当然，如果有硬派作风的MM喜欢看，那真是再好不过……

钢铁与鲜血的乐章

——CS人物的故事

不知道在“反恐”的世界中，哪个角色是你最钟爱的。是戴着防毒面具的“黑衣特警”，还是胡子拉茬剽悍的“一号匪”？而哪把“家伙”你用得最顺手呢？是疯狂的AK-47，还是一枪毙敌的AWP？其实，CS中不管是枪支还是人物角色都是取材于真实世界的，这恐怕也是这款游戏如此迷人的一个原因吧。在网络上有不少关于CS武器的详细介绍，下面就让我们来谈一谈CS中的人物，他们的故事其实一点也不比游戏本身逊色呢！

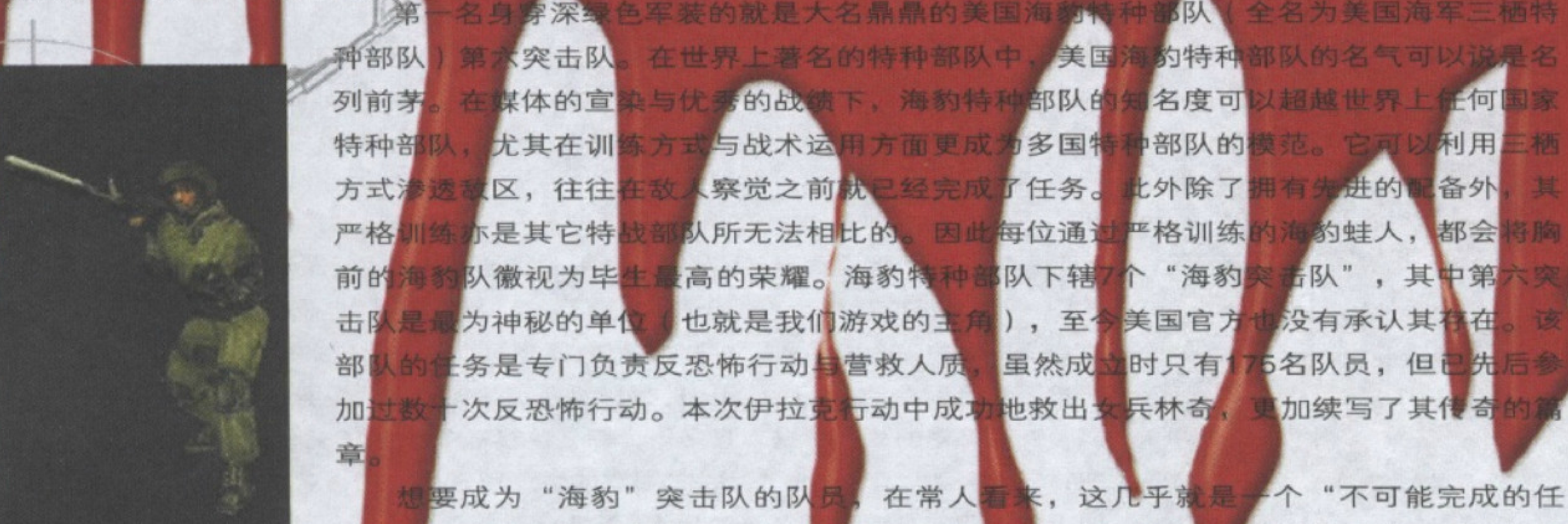
■吉林 Michael



反恐精英 COUNTER-STRIKE

先说代表正义一方的特种部队，也就是反恐精英们。注意，特种部队和警察部队是两个完全不同的概念。特种部队是战争机器，是在军事行动中执行各种非常规任务的军队，而警察部队任务就是维护社会安全，双方的目的和性质都不一样。如果国家的安全受到威胁那么军队就要出动；而如果是人民的生命财产受到威胁，这就是警察的责任。

第一名身穿深绿色军装的就是大名鼎鼎的美国海豹特种部队（全名为美国海军三栖特种部队）第六突击队。在世界上著名的特种部队中，美国海豹特种部队的名气可以说是名列前茅。在媒体的宣染与优秀的战绩下，海豹特种部队的知名度可以超越世界上任何国家特种部队，尤其在训练方式与战术运用方面更成为多国特种部队的模范。它可以利用三栖方式渗透敌区，往往在敌人察觉之前就已经完成了任务。此外除了拥有先进的配备外，其严格训练亦是其它特战部队所无法相比的。因此每位通过严格训练的海豹蛙人，都会将胸前的海豹队徽视为毕生最高的荣耀。海豹特种部队下辖7个“海豹突击队”，其中第六突击队是最为神秘的单位（也就是我们游戏的主角），至今美国官方也没有承认其存在。该部队的任务是专门负责反恐怖行动与营救人质，虽然成立时只有175名队员，但已先后参加过数十次反恐怖行动。本次伊拉克行动中成功地救出女兵林奇，更加续写了其传奇的篇章。



游戏中的海豹特种部队。

想要成为“海豹”突击队的队员，在常人看来，这几乎就是一个“不可能完成的任务”。淘汰率最高时达80%。一名美国海军军官要想成为“海豹”突击队中的一员，必须满足以下条件：必须符合美国募兵法的规定；年龄必须在18~31岁之间；必须具有大学学

历，并具有一定的外语水平；必须在未申请之前连续服役最少24个月；必须接受审查，以确定其对国家、军队的效忠程度；申请者必须在申请表格上声明了解该突击队的任务，其家人亦必须不反对加入该突击队者；必须思想成熟、情绪稳定；必须以前没有恐高症、劳累症及幽闭恐怖症的病历；必须不怕水和炸药；必须能在恶劣环境之下保持镇定；必须具备潜水、水中爆破、处理炸药的经验；必须接受一次游泳考核，侧泳或仰泳要在7分39秒之内游完274米距离。以上所有的条件都是“必须”！

有一个很有趣的故事，你知道在越战中“海豹”的武器是什么吗？并不是当时美军普遍装备的M16系列，而是AK-47！原因就是他们觉得M16实在没有AK方便好用。但他们从哪里弄来的呢？很简单，当时越南的武器大部分都是苏联提供的，美军缴获的武器数量虽然不多，但足够他们使用了。

第2名这个戴着“绿帽子”但长相很英俊的家伙是德国人（很多女CSer都把他作为首选），代表德国边防警察第九大队简称GSG9。GSG9于1972年到1974年组建，在德内部称为“边防第9旅”。目前，边防警察第九大队约有队员不到200名，平均年龄26岁，司令部设在圣·奥古斯汀。大队下辖4个特种作战中队、一个通讯侦察大队、一个技术中队、另有一个直升机中队。大队的基本作战单位是作战组，每组5人。这是根据巴西城市游击战“专家”卡洛斯·马里格黑拉的理论编组的。他认为，这样的5人战斗小组能充分发挥主观能动性（CS正式比赛也是5个人，这不是凑巧！）。队员们平时戴墨绿色贝雷帽，战时戴黑色钛制头盔（盔内有步话机）和防弹背心。为使队员在近战格斗中不被对手抓住，战斗服设计得紧身利索。为避免指挥员在战斗中过于突出而招致伤亡。第九大队的官兵们一律不佩戴级别标志。



游戏中的GSG9。

所有GSG9的成员无一例外，都曾是国防军或警察部队服役一年以上的志愿者。报名参加第九大队需要通过体格检查、心理特点测验、运动考核和个别谈话。然后在波恩市郊进行13个星期的训练，严格筛选。训练结束后，再决定对志愿者的去留。淘汰率通常在60%左右。接下来便是9个星期的专业训练。基础训练主要有：徒手格斗、射击、爆破、武器、知识、法律常识、心理学、警察职能等。徒手格斗每个星期六小时，这项训练要求单个教练考核过关，以培养队员在近身格斗中树立胜的信念。从发表的照片来看，空手道是格斗训练的重要项目之一。武器课不但要学习自身装备的武器，还要熟练掌握恐怖分子常用的武器，如AK-47冲锋枪。为锻炼体魄队员还进行登山和游泳训练，以便使身体始终处于最佳状态，保持高昂的战斗士气。心理学课程中要了解和研究恐怖分子在劫持人质时的特殊行为，知己知彼，方能百战不殆。



GSG9标志。

GSG9这支部队除了在国内的行动获得充分授权外，也具备国际特警的外交豁免权，以保护德国在国外人员及资产的安全。1977年10月13日，由边防第九大队的61名队员成功制服遭到绑架的联邦德国航空公司第181次班机，整个行动仅用了1分46秒。1982年11月，第九大队在奥芬巴赫附近的森林中潜伏4昼夜，一举擒获了恐怖组织“赤军派”的两名危险的头目。当时他们根本没来得及抽出腰间子弹已上膛的手枪，就被闪电般地打倒在地（爆头？）。这次行动，宣告了“赤军派”的末日。类似的行动还有很多，但他们仍保持冷静清醒的头脑，严格训练，严格要求。“一切从零开始”是GSG9每一位成员的箴言。

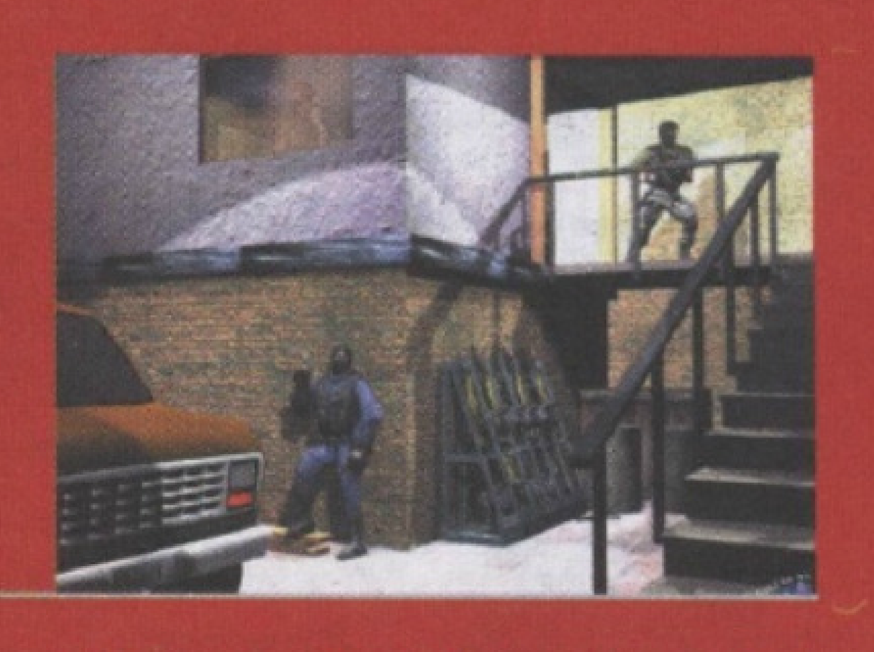


现实中的GSG9与他们的武器装备。

英国特别空勤团恐怕是CS里最老牌的特种部队，由戴维·斯特林上校于1942年在利比亚组建。特别空勤团大约有900名队员，平均年龄约在26岁。这支特种部队于1952年改编为英国本土防卫部队——“特别空勤团”。他们的司令部和训练基地设在伦敦西面130英里的赫里福德，靠近布雷肯比肯思山。该团由3个部分编成：一个正规（常备）部队，两个由非职业士兵组成的非专业部队。特别空勤团的队员们头戴贝雷帽，佩戴着带翼短剑的臂章。他们个个都是爬山、游泳、潜水、爆破、开锁、急救、无线电、通讯等技术的行家，并掌握一门以上外国语。他们的训练过程比海豹突击队还要残酷。一般从空降团的伞兵志愿者中挑选，一旦报名那么就要开始准备长达两年共分6个阶段的测试。包括体力测试、耐力测试、野外生存、反审讯测试、外国语测试，所有都通过的队员就可以编入队伍，参加各种秘密行动，整个阶段随时淘汰。其中包括在充满各种令人作呕的污泥中长时间匍匐；负重连续步行20小时以上；反审讯中的种种精神和肉体上的折磨。各种令人不能忍受的考验的目的只有一个，那就是留下的只能是意志体质都是最坚强的！



游戏中的英国特别空勤团。



残酷的训练是非常有成效的，一次次的反恐怖行动的成功就是证明：1977年5月，特别空勤团曾协助荷兰海军陆战队和“骑警队”解救了一辆被恐怖分子劫持的荷兰列车。同年10月，该团曾派两名专家协助GSG9成功地救出被恐怖分子劫持到索马里摩加迪沙机场的德国汉萨航空公司的喷气客机及机中的87名人质。1980年4月3日，5名伊朗武装人员占领了伊朗驻英国使馆，劫持了26名人质。两天后，特别空勤团便出动了24名队员，使用“昏眩”手榴弹，在40秒钟内闪电般袭击了恐怖分子，成功地解救了人质！

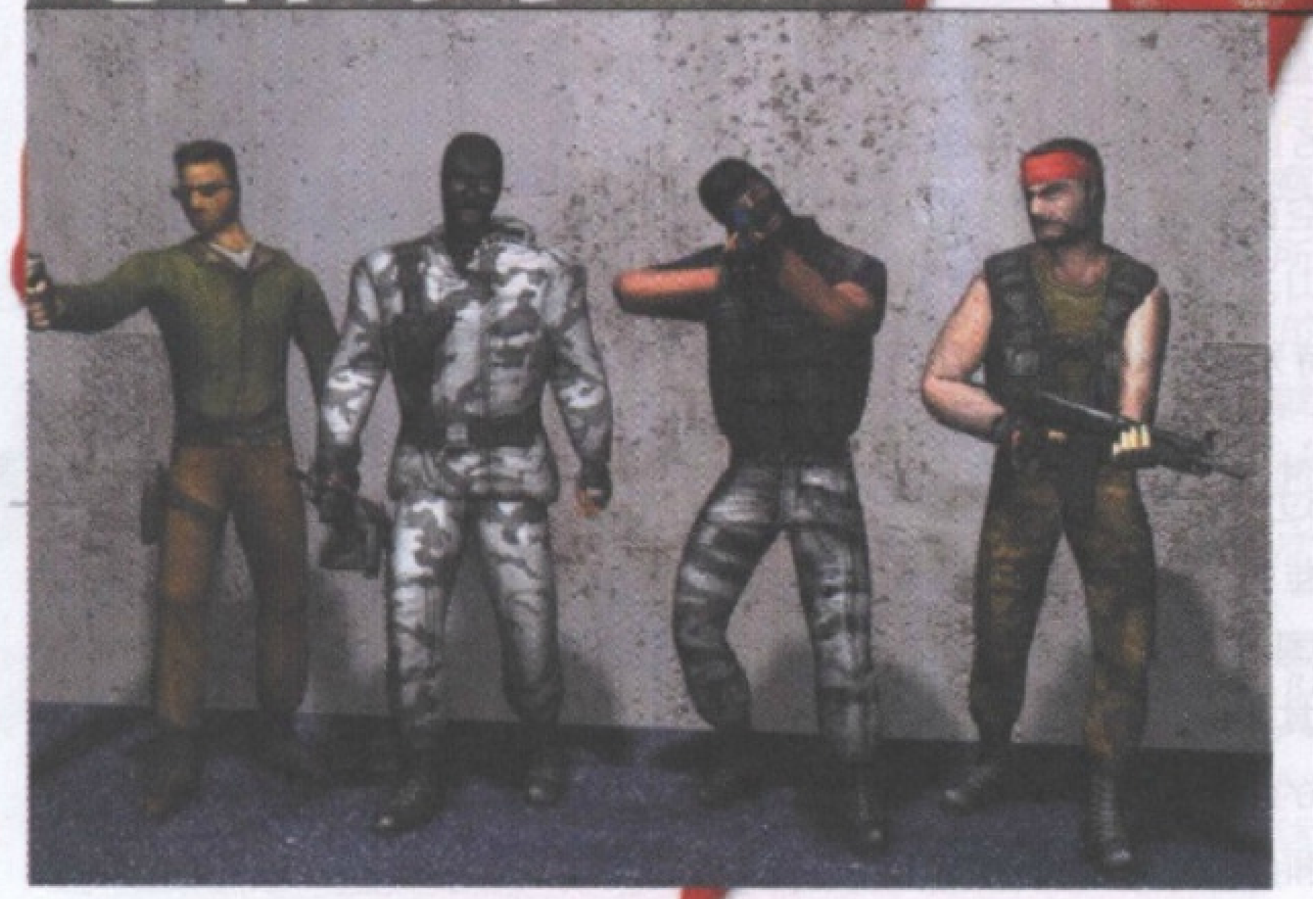

游戏中的GIGN。

最后这个佩带防毒面具的形象是法国的GIGN——法国国家宪兵特勤队，他是CS中规模最小的部队，只有不到100人，但这100人却充分体现了“精华”的含义。在建制上他们虽然属于宪兵，但却几乎都从事诸如反恐怖之类的特别任务。所以，一旦有事情需要出动GIGN，那么事态肯定非常严重和紧急。从1974年成立至今，他们已经参加过650次任务，包括反恐怖行动、逮捕持械罪犯、镇压监狱暴动等。GIGN首次较具规模的行动是1976年发生在吉布提的人质营救行动。6名恐怖分子，全部携带AK-47步枪，他们劫持了1辆校车，车上载有30名法国空军驻外人员的子弟。劫持事件发生后，法国外籍兵团士兵立刻包围校车，GIGN指挥官普托上尉率领9名狙击手随后飞抵吉布提。当时的情况非常复杂：车上全部是儿童，一旦拯救开始孩子们肯定会惊叫和四处奔跑，指挥让他们配合是没有任何用处的，这样肯定会造成重大的伤亡。指挥官普托上尉想了一个非常聪明的办法：当劫持者同意将食物送上车时，他命令在三明治里加入少量的安眠药，这样在儿童睡着后就会给队员的行动带来方便。在双方对峙了10个小时后，普托上尉下达攻击令。6把狙击步枪首发全部命中！但是遗憾的是只击毙了5名罪犯，余下1名虽然中弹倒下但没有马上死亡，GIGN的队员冲上车的时候他还进行了反抗，这样导致战斗中有1名女孩受伤，非常可惜，不过总体来说，行动还是非常成功。说起来有趣，GIGN的成员都来自拿破仑的故乡——科西嘉岛。这个岛上的年轻人基本上只有两条路可走，要么是去服兵役当宪兵，要么就只能去加入黑社会，差别实在是太大。

不过GIGN的最与众不同的地方就是武器，他们的主要武器竟然是手枪！GIGN配备的是马特拉防卫公司MR73宪兵型左轮手枪，虽然火力较弱，但在训练有素的GIGN队员手上，却足以发挥致命威力。GIGN在1974年成立之初，曾使用过法自制的MAT49型9毫米冲锋枪，但在实践中，也不得不承认德制MP5系列冲锋枪是最佳的选择。GIGN选用的德制MP5冲锋枪包括MP5A3、MP5A5E伸缩枪托型、MP5SD3伸缩枪托消音型、以及MP5KA5短枪管型等。此外，他们有时也会配备法制APAE型霰弹枪。而在狙击枪方面，GIGN仍采用法制GIAT的FR-F1及FR-F2等两型狙击枪，而FR-F1使用法制7.5毫米弹药，而FR－F2则改采7.62毫米北约标准弹药。

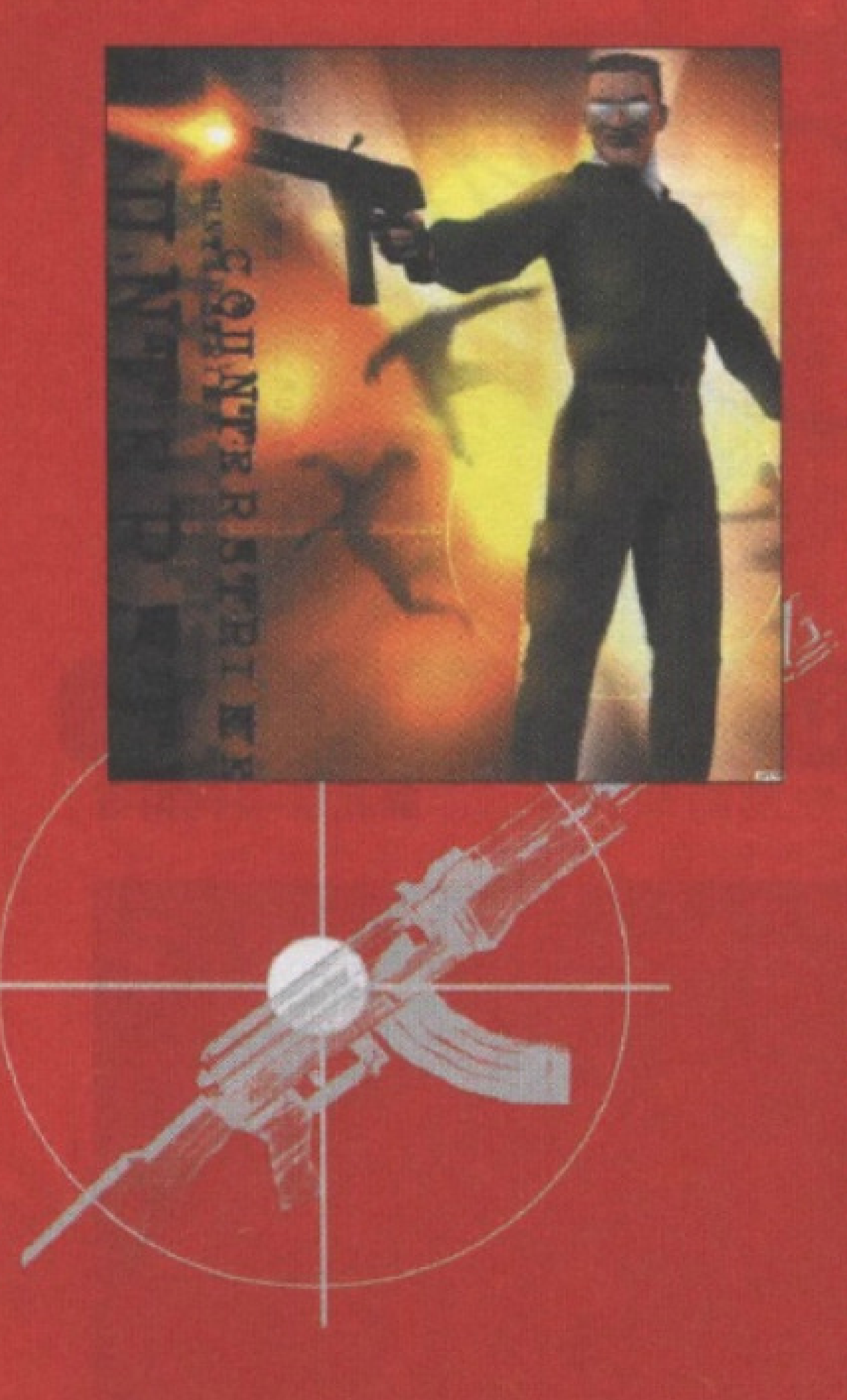
恐怖分子

COUNTER-STRIKE



说完了正义的代表，再来说说站在对立面的恐怖分子。与反恐精英们相比，CS中的恐怖分子名气都不是很大（比拉登差远了），大概是由于其行事过于诡秘，所以没什么详细的文献记载，他们分别是“凤凰城恐怖分子集团”（Phoenix Connexion）、“南美洲特别暗杀小组”（L337 Krew）、“北欧复仇者”（Arctic Avengers）、“中东游击队员”（Guerilla Warfare）。这些家伙是我们世界的阴霾，也许许多玩家在忘我的游戏中早已忽略了他们的身份。的确，丧心病狂的恐怖分子不值得过多宣传他们的事迹，但是对于热爱CS的玩家来说，了解一下就会对这个游戏的内涵把握得更深。下面就来简单地介绍一下他们。

什么人才有“资格”称之为“恐怖分子”，或者说什么

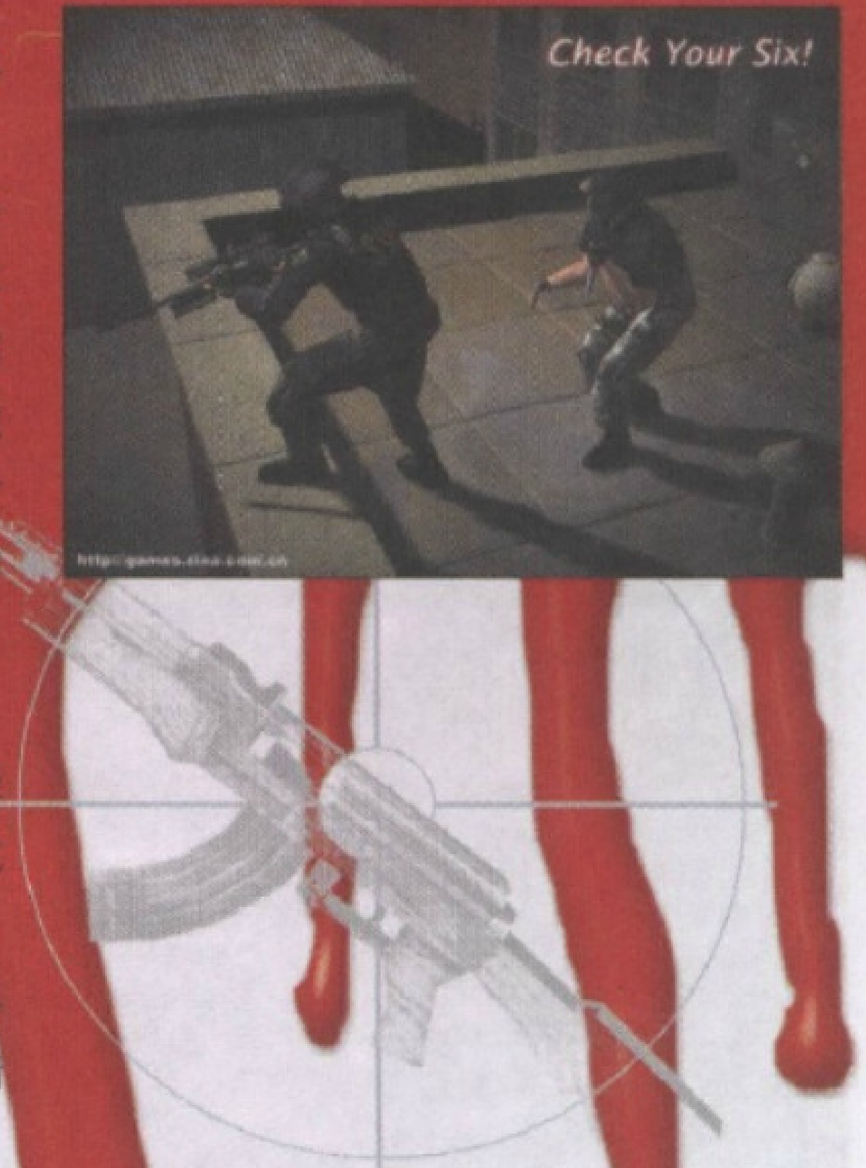


样的行为才能算是“恐怖活动”呢？恐怖活动一般是指为了实现某种目的（一般是政治和宗教）从而采用极端的暴力手段，蓄意制造恐慌气氛的活动。参与其中的人当然就是“恐怖分子”。综观当今世界上臭名昭著的恐怖组织一共有5个：排名第一的当然是本·拉登的基地组织，然后是巴勒斯坦的“哈马斯”、菲律宾的“阿布萨耶夫”、日本的“奥姆真理教”、斯里兰卡的“泰米尔猛虎组织”。说到这里感觉有点跑题，因为我们的主角们可一个都没有上榜啊！确实如此，在全球有案底可查的1000多个恐怖组织中，游戏中这4个实在不够出名。

第一个身穿战术背心的家伙代表的是“凤凰城国际贩毒组织”，一直在前苏联地区活动，为了达到目的不惜使用各种令人发指的手段，主要从事各种与毒品有关的活动，俄罗斯和东欧各国政府都对他们非常头疼。毒品这种暴利的东西可令所有丧尽天良的丑恶灵魂垂涎，因此由此衍生的一系列活动几乎完美地诠释了什么叫犯罪。长久的经营必须要有强大的力量支撑，俄罗斯和东欧的一些毒贩就会自发组织起来，形成了这个组织，从而可以更加长久地从事这种出卖灵魂的交易。

你知道在毒枭横行的南美洲一条人命值多少钱么？如果告诉你不到50美金你会有什么感觉？在那个充斥着毒品与暴力的世界，几乎不需要理由，你就可以用如此低廉的价格结束一个人的生命。而在这些雇佣杀手中，L337 Krew——“南美洲特别暗杀小组”就是其中的佼佼者。看起来斯文的外表，却永远无法掩盖他们的残忍，统一的黄色制服下面，同样都已经不再有人类的感情，金钱和势力构成他们生命的一切，从巴西的热带雨林到智利的高原，从拥挤肮脏的墨西哥城到地广人稀的印地安部落，都会有他们的身影，无形的势力让每个生活在那里的人都感到岌岌自危。

提起北欧你能想起什么？在我的印象里，我只能告诉你以下几个关键词：金发美女、斯堪的纳维亚半岛、王室、高福利。但是这个穿着雪地迷彩的家伙明确地告诉你他就是来自和这些好东西都沾边的地方——瑞典的“北欧复仇者”。不可思议，是吧？但这个组织的起源还比较好“理解”，最早这个组织主要从事各种黑市活动，由于经过政府的几次反黑反恐行动，几乎被完全剿灭。但是几个落网之鱼却开始了一系列的报复行动，公元1990年，他们在加拿大使馆安放了烈性炸药，造成了巨大的人员伤亡，并且在瑞典这个古老而且安逸的王国引起了极大的恐慌，于是“北欧复仇者”这个名字就此产生。



最后一个胡子拉茬的形象还真的比较出名，他们就是中东游击队。也许是基于宗教、派别、血缘或是其他因素，在中东这片贫瘠干燥却又蕴涵极大财富的土地上似乎永远没有平静。从中东战争后，虽然伊朗和伊拉克的战争看起来已经结束，但是战争中散落到民间的大量武器埋下了巨大的隐患，一些别有用心分子趁着当时战后的混乱，利用有些人对资本主义的仇视，开始组织一个专门针对西方世界的恐怖组织——中东游击队。其力量迅速发展，开展了专门威胁美国的恐怖活动，在其中还曾经计划炸毁美国的核电站，企图制造美国的“切尔诺贝利”，但是其计划由于被发现而以失败告终。

从世界贸易大厦倒塌的瞬间，到以色列频频出现的自杀爆炸，恐怖活动已经成为笼罩人类和平的另外一道阴影，他们的初衷究竟是什么？是对社会的仇视或是受到了何种的不公平待遇，还是人类内心深处丑恶的爆发？我们都不得而知。但是这种极端的手段其实并不能解决任何问题，并且与此同时他们的结局也都早已经注定了：“Counter-Terrorists Will Always Win!”我想这也是“反恐精英”这个MOD的开发初衷。



不知道在CS中，CT与T的战斗还会持续多久？CS 1.6已经推出，《CS——零度危机》也已经开发完成，CS2据说也要在E3上展出，CS的风暴还会持续风靡下去。但是必须看到一点，在我们的真实世界里，和平才是唯一而且永恒的主旋律。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

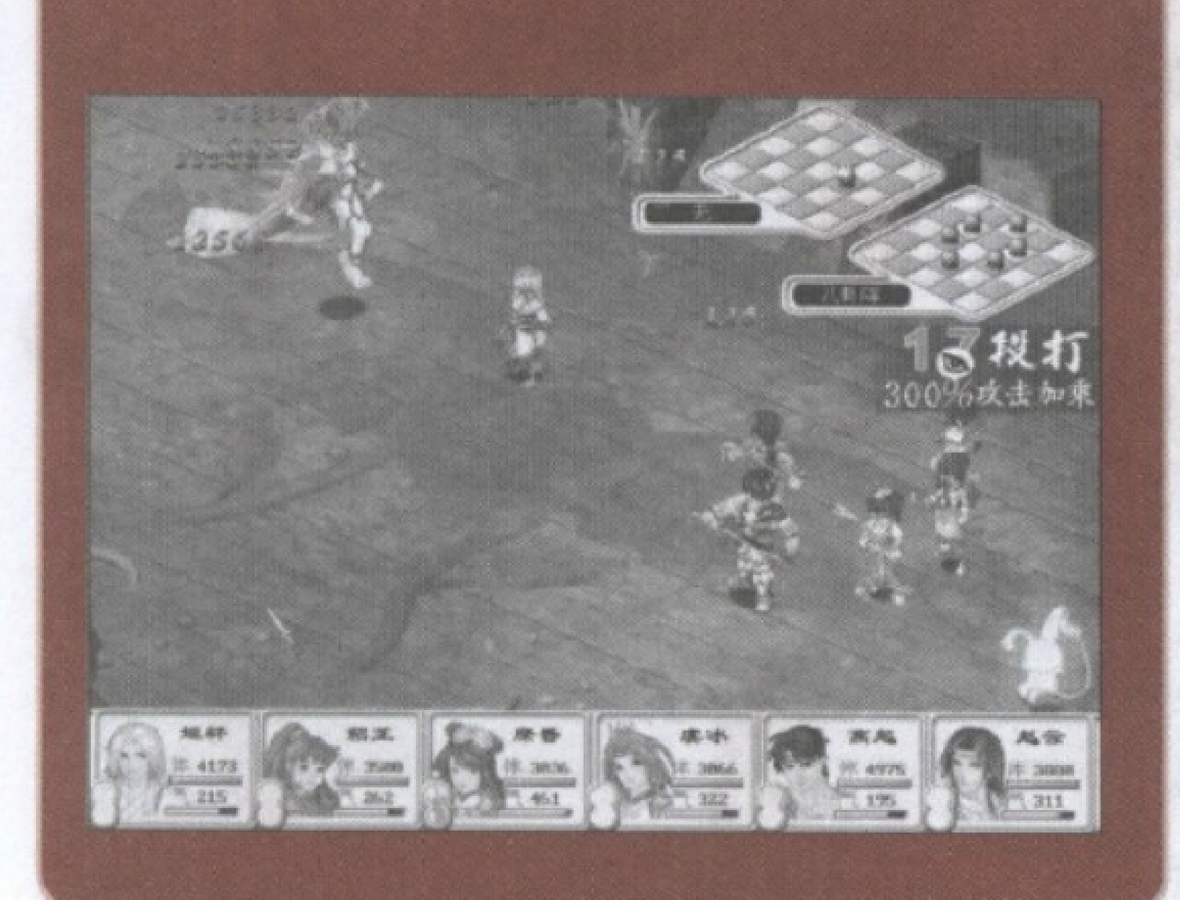
《幻想三国志》疯狂连打

■哈尔滨 黄剑屏

相信很多玩家朋友都为"幻三"后期那些超强的Boss感到头痛，现在教大家一个简单而又十分好用的对付他们的办法——17段打。

首先要注意，在游戏中获得的精元值不可能将所有的武功都练到最高级，这时就要有所取舍，并进行优化组合。大家请看我的选择：

姬轩→蔽日千光；燕起→金陵刀法；貂芷→玄冥追魂；虞冰→千魍之噬；赵云→霸王枪。另外在升级属性附加点中多加些速度，那么在游戏后期各位就不用再为四魔将、蚩尤、黄帝之流几百万的体力感到头痛了。只要将以上的招式都设定为统一的热键，再由香儿不断地补给，所有队员一起发招，后面的事不用我说大家也都知道——疯狂的17段打，每次300%！现在你唯一需要做的只是点上一支烟，不断地按动热键了。



《侠盗罗宾汉》一剑扫天下

■北京 吴钩霜雪



从表面上看《侠盗罗宾汉》和"盟军"系列的玩法相似，需要根据形势的变化，配合角色的不同能力来灵活配合作战。其实如果你厌倦了这样的"智力测验"，完全可以当一回野蛮的斗士，一剑扫天下。

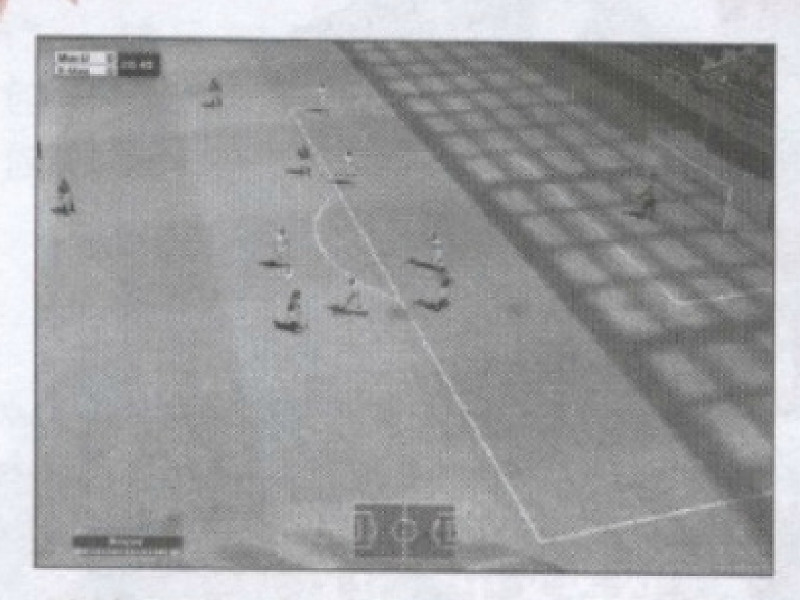
先说说游戏的近战模式。当角色和敌人接近时就会激活（想让角色从敌人面前快速跑过就不行）。这个模式的缺点在于：本来游戏的人物动作就慢（例如射箭过程），当你和前面的敌人周旋时，后面来了弓箭手，你想撤却被前面的敌人"吸"着走不掉。真是着急啊！但如能运用得当，这个模式也能帮助诸位达成想冲上前去杀个痛快的愿望。注意，在游戏中如果你砍倒一个敌人，他倒下时就会碰倒身边的敌兵；你要是把从楼梯上来的敌兵打倒，他就会滚下楼梯，并撞倒楼梯上的其他敌人。把握住机会冲到人堆里去在敌人站稳前出招，你就会看到横扫一大片的效果了。如果敌人众多，特别是到了游戏后期敌人大部分是黑衣兵，他们不但攻击力强且血多，这时就采取"吸引战术"，你可走到士兵面前，当他们发现你时，迅速躲进附近房屋，发现你的敌人就会被你引进屋子，这时出来在门口等着，他们过来时就会激活近战模式，下面就使用圆圈攻击吧。因为敌人AI很高，激烈的打斗会把城中的敌人不断吸引过来，只要重复上述过程，恐怕半个城的敌兵都被你消灭在这所房子的门口了。

以下谈谈对付不同种类敌人的方法。游戏中的单个枪兵和一手拿剑一手盾牌的普通兵并不难打，但对付三五成群的此类兵种时最好在他们散开前冲到他们之中，并激活近战模式。与身穿链甲的小队长或长斧兵作战时，更要争取近身战，就算他防得再好，近距离的圆圈攻击也会使其摔倒，在他未站稳时，不断进攻，定能取胜。让人最头疼的就是浑身重甲的剑士和骑士了，其实用前面提到的方法就可收拾掉他们了，但要注意剑士的移动灵活，对他挥剑时他会后退躲闪，所以最好把他逼到墙角。对于细节我这里不好表达了，只要大家和他们对几阵也就发现他们并不那么可怕。

也许有许多在"暗黑"和"剑侠"的世界中闯荡的大侠们，曾幻想过一剑挑瞎八大高手的快感吧，那就以上述方法进入《侠盗罗宾汉》体验一下吧。

FIFA 2003“无赖”战术

■辽宁 胡峻铭



小弟近日在玩FIFA 2003时发现了游戏中存在的一个不大不小的Bug：在跟电脑对战时，我方队员带球，无论在球场的哪一位置，若我方带球队员周围大约2至3个身位内无对方球员，可控制带球队员停下原地不动，此时周围防守的对方球员也会跟着停下，然后呆呆地站在那，而对方的其他球员也只会防守我方无球队员，不会过来断球。此时可根据情况按Q键控制无球队员跑位，当其跑到适当位置时再传球，这样就可轻松突破了。此战术在任何难度级别下都适用，若掌握好传球的时机，拿下World Class级电脑根本不成问题。

《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》挑战城主

■四川 花七

玩过《圣战群英传》系列的朋友都知道：在这款游戏中，最难对付的敌人并不是每一关的胜利条件所要求你去战胜的那个对手，而是每个种族大本营中的最高将领，他们被各种族的国王或神派来镇守大本营，都拥有无比强大的实力，再加上他们一直都在可加50点防御值的本城中不出去，几乎没有人会想去找他们的麻烦。那么城主是不是真的就无敌了呢？注意，城主们的共同厉害之处是都拥有高达900的生命值、攻击力达到250、杀伤全体、敏捷70以上、防御力50以上，再加上城堡防御力的影响，几乎变成了打不动的铁人，而我方的任何部队都不可能在他连续3次攻击下有人幸存。但是，城主们也都有一个共同的缺点，那就是没有对意念攻击免疫的能力！也就是说，如果能有一个队员可在每回合麻痹他，那就有战胜他的机会了。

最符合此条件的是不死骑兵的幽魂，它的攻击方式就是麻痹，不过由于幽魂的敏捷度只有20，无论吃什么药都不可能比城主出手更快，所以必须要有能挨过第1回合不死的高生命值才行。幽魂升到最高职业后有130的生命值，但麻痹的命中率会下降到50%，必须继续练级，将命中率练到55%左右，这时生命值也应该过200了。如果有加命中的宝旗就让将领装上，再吃一些加防御和命中率的药，有强化法术也可使用，本回合的命中率达到85%左右就可用自己最强的部队去挑战城主了。注意，就算是不死骑兵也要等到最后两关才能做到这一点，拥有两个带附加50%麻痹效果的幽灵武士更能保障成功。如果是其他种族，挑战城主可能要困难一点，只能看看能否借助一下麻痹道具或雇佣兵的帮助了。在打败城主之后能得到大量经验值（根据我方部队的等级和成员数量的不同而有变化，但最少也在每人1500以上），还能看到“你战胜了XX”的信息，同时得到他们的所有资源和魔法，实在是不枉费一番辛劳！

《星之宿命》技能点数分配心得

■江苏 芮超

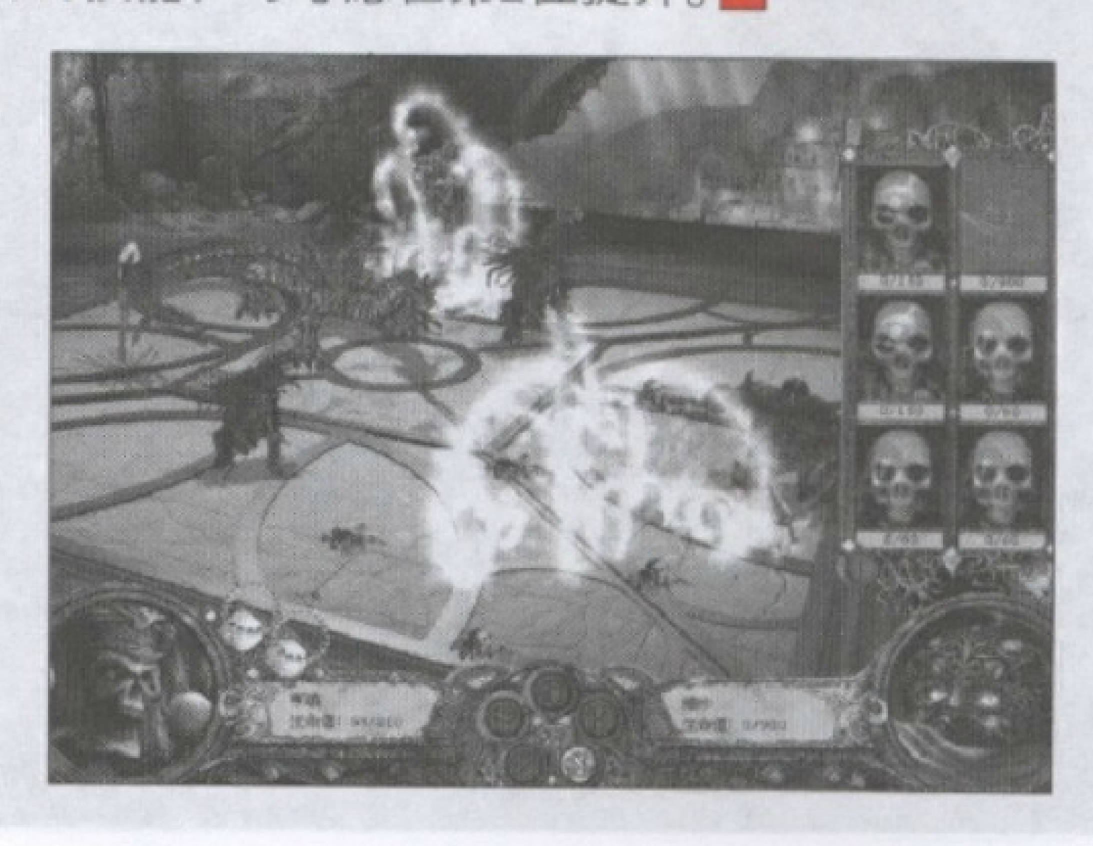
《星之宿命》是一款类似《创世纪》的AD&D游戏，它继承了《创世纪》的许多优点，又有自己的创新之处，相信是许多喜爱AD&D系列玩家不可错过的一款作品。

与大多数角色扮演游戏一样，在玩家开始游戏之前，必须先创建一个属于自己的角色。角色共有3大类19种属性。游戏在开始和升级时都会奖励一些点数供玩家加到这些属性上面，点数分配得好坏将直接关系到游戏的难易，下面谈谈我在技能点数分配方面的心得：

第1类：人物固有属性，它们包括护甲等级、魔法抗力、毒性抗力、生命点数、法力点数、伤害等级6种，这6种属性不能直接添加，只有通过增加人物的能力属性方可增加。

第2类：人物的能力属性，它们包括力量、精神、敏捷和体质。力量将影响伤害等级，使角色能使用更加重的武器。如果玩家喜欢自己的角色以武力取胜的话，力量要重点提升；相反，如果玩家的角色要靠魔法取胜，那精神的提升就至关重要了，因为精神直接关系到角色的魔法攻击和魔法防御，此时如果技能点数不够的话，力量倒是可暂缓提升。敏捷能影响到人物在战斗中的命中率和致命一击发生的几率，个人感觉这是比较重要的一项技能，无论是主武还是主魔的玩家都应该重视。体质直接关系到角色的生命力和装备重防具的能力，生命力的重要程度不用多说。主武的玩家因为肉搏的机会多一些，要着重提升，主魔的玩家可将他放到敏捷和精神之后再提升。

第3类：人物的技能属性，这项最多，共有隐身（使敌人不易发觉你）、技术（关系到开锁或是解除陷阱的能力）、直觉（助你发现更多的隐藏装备）、施法（能使玩家使用更加高级的魔法）、物品知识（关系到物品的合成、药剂的制造和装备的鉴定）、灵性链接（这项技能可提醒玩家敌人的存在，了解敌人的状态并能增加法力恢复的速度）、近战（使用武器打击时伤害加权）、弹射（远距离攻击时伤害加权）、防御9项。我认为这9项技能的提升选择主武和主魔的玩家还是要各有侧重。主张武力攻击的应以近战、投掷、防御的提升为主，而喜欢魔法攻击的玩家应以施法、灵性链接的提升为主。剩下的隐身、技术、直觉物品知识无论对哪类玩家来说都还是比较实用的技能，可考虑在第2位提升。



补丁网继续更新大作，游侠汉化组Jeff Chen根据官方繁体中文版制作，并加上游侠原有汉化基础进行全面修正的《国家的崛起》（Rise of Nations）官方加游侠汉化修正二合一中文包，可说是目前最全面且优于官方繁体中文版本的汉化包，包括了简体版、繁体版，还有单独的中文语音包！另外还有《魔兽争霸Ⅲ》及资料片《冰封王座》v1.11升级档免光盘补丁、《恶邻复仇记》完美中文汉化包、游侠鬼龙之舞制作的《幻想水浒传Ⅱ》中文版修改器等。

游侠补丁网：三枫

《绿巨人》完美中文汉化包

游戏和电影都已上市，中文版汉化也算不错。唯一的缺点是，故事简介中所使用的文字过小，假若使用分辨率过高的话，就会显示不清；但文字的颜色和字体都非常漂亮，在视觉上不会因为转换中文后而显得不协调。游戏本身和电影一样都极具观赏价值，对于喜欢动作类的玩家来说，是不容错过的（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版制作）。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/Hulkcn.exe。

使用方法：直接执行安装程序，需安装英文版。

补丁效果：完美汉化英文版《绿巨人》。

《魔兽争霸Ⅲ》及资料片《冰封王座》v1.11版录像转换器
Warcraft Ⅲ:Frozen Throne

录像功能一直都是“魔兽Ⅲ”的特色之一。参考他人的经典战斗录像，可从中学到更多别出心裁的战术，以提升自己的竞技技巧。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3convert.zip。

使用方法：执行转换器后，选择需要转换的录像，点击Convert即可。

补丁效果：可把各种版本的录像转换到1.11版本。

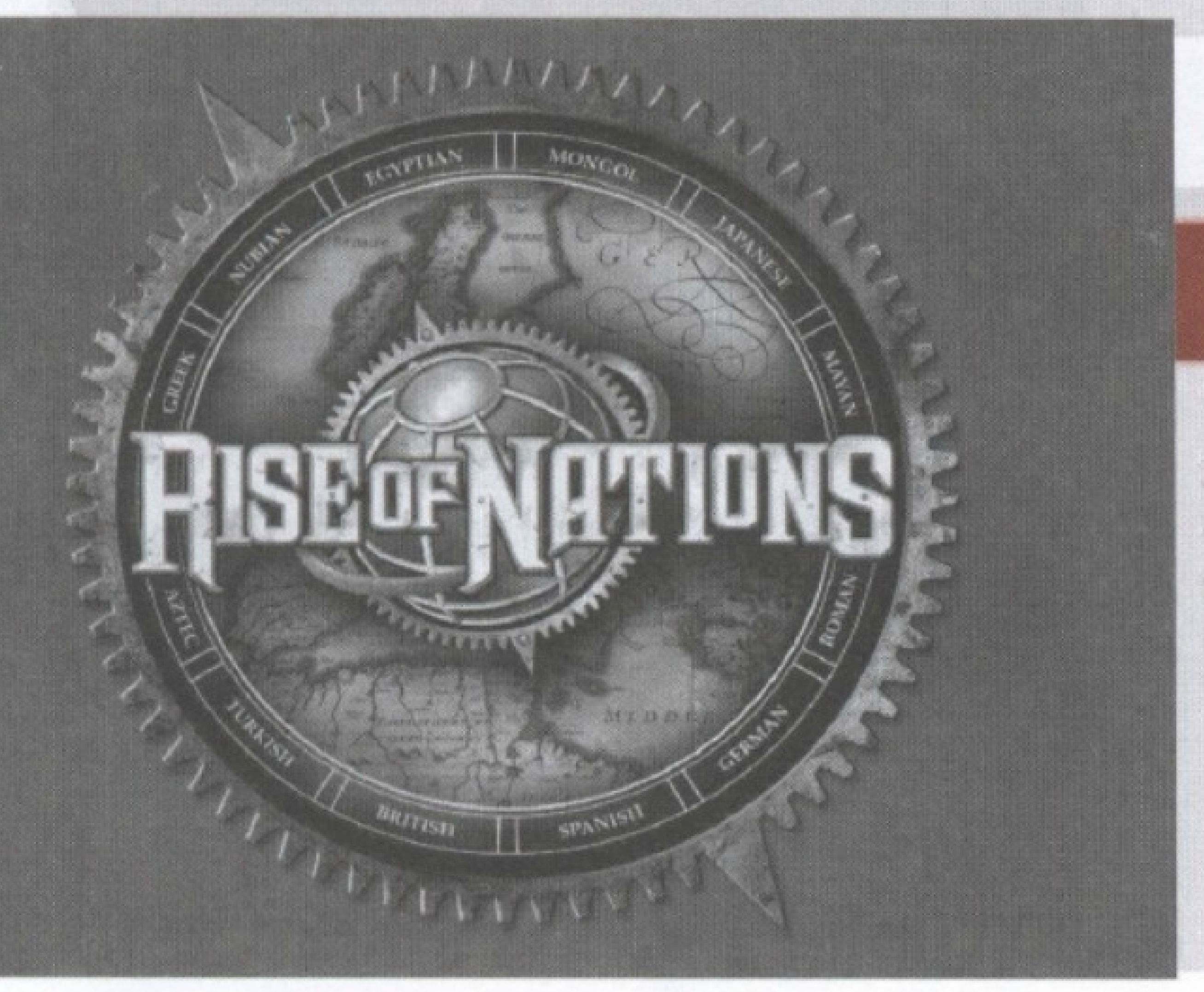
《圣战群英传Ⅱ——黑暗之仆》免光盘补丁
Disciples Ⅱ:The Servants of the Dark

两部资料片《光明侍者》和《黑暗之仆》都延续了前作的传奇。它们会共同构成一个连贯的情节，主要差别在于对整个故事的观察点不同。每一个战役都是独一无二的，都有不同的角色、任务和地图，你可选择不同的种族来完成不同的关卡任务。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/Servantscd.zip。

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘即可使用。



《古墓丽影——暗黑天使》最新6项属性修改器
Lara Croft Tomb Raider:The Angel of Darkness

《古墓丽影》系列走到第6部可以说并没有让人感到意外，毕竟曾经的辉煌是任何一款动作游戏无法比拟的，但大多数游戏的续作都是一部不如一部。此次6代的图像引擎的确有进步，但操作的设定和视角的选用有很多玩家不适应。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/TOMB66.zip。

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，游戏中按“F1～F7键”可进行修改。

补丁效果：可在游戏中激活无限弹药、无限生命、一击必杀等模式。

《国家的崛起》官方加游侠汉化修正二合一中文包（简体版）
Rise of Nations

这是游侠汉化组Jeff Chen根据官方繁体中文版制作，并且加上游侠原有汉化基础进行全面修正的汉化包，是目前最全面甚至优于官方繁体中文版本的汉化包。目前本版不包括中文语音，需要的玩家可下载独立的中文语音包。

下载地址为简体版http://patch2.ali213.net/newpatch15/rongb.exe。

繁体版http://patch2.ali213.net/newpatch15/ronbig5.exe。

使用方法：直接执行安装程序，注意请简体系统的玩家不要使用该繁体版。

补丁效果：目前最全面并且优于官方繁体中文版本的汉化，此版本不包含中文语音。

《国家的崛起》中文语音包

这是游侠汉化组Jeff Chen根据官方繁体中文版制作，并且加上游侠原有汉化基础进行全面修正的汉化包，是目前最全面并且优于官方繁体中文版本的汉化，包含中文语音。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/roncnm.exe。

使用方法：直接执行安装程序。

补丁效果：目前最全面并且优于官方繁体中文版本的汉化，此版本包含中文语音。

《恶邻复仇记》完美中文汉化包（汉化后中文名为《整蛊邻居》）

一款搞笑整人的游戏展现在你的面前，如果你看过早年周星驰的电影《整蛊专家》并且对里面的整人方式佩服不已，那么这款游戏绝对会让你爱不释手。游戏在开始时会有3个教学关，教你如何使用物品、如何行走、如何整人，游戏在后继的关卡将有不同的难度，玩家要尽可能地利用房屋中隐藏的道具捉弄屋中的邻居（游侠汉化组Jeff Chen制作）。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/Neighboursgb.exe。

使用方法：直接执行安装程序即可。

补丁效果：完美汉化英文版《恶邻复仇记》。

《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》v1.11升级档及免光盘补丁 Warcraft Ⅲ:Frozen Throne

《冰封王座》一出，迅速夺得北美游戏销量排行榜第1名，可见暴雪产品的超强功力，可以说“冰封”无论是剧情还是新注入的元素都又一次给玩家以全新的感受，虽然部分属性上的调整使得习惯原版的玩家会突然觉得不适应，但只要加以研究后会再次喜欢上它。暴雪在推出不久后连续进行版本的升级，为的就是让游戏更趋向完美。

下载地址

英文版v1.11升级档及免光盘补丁为

http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3tft111cr.zip。

英文版v1.11官方升级档（英文版本专用）为http://patch2.ali213.net/newpatch15/War3TFT_111_English.exe。

《冰封王座》v1.11官方升级档（繁体中文升级专用）为

http://patch2.ali213.net/newpatch15/War3TFT_111_Chinese_Trad.exe。

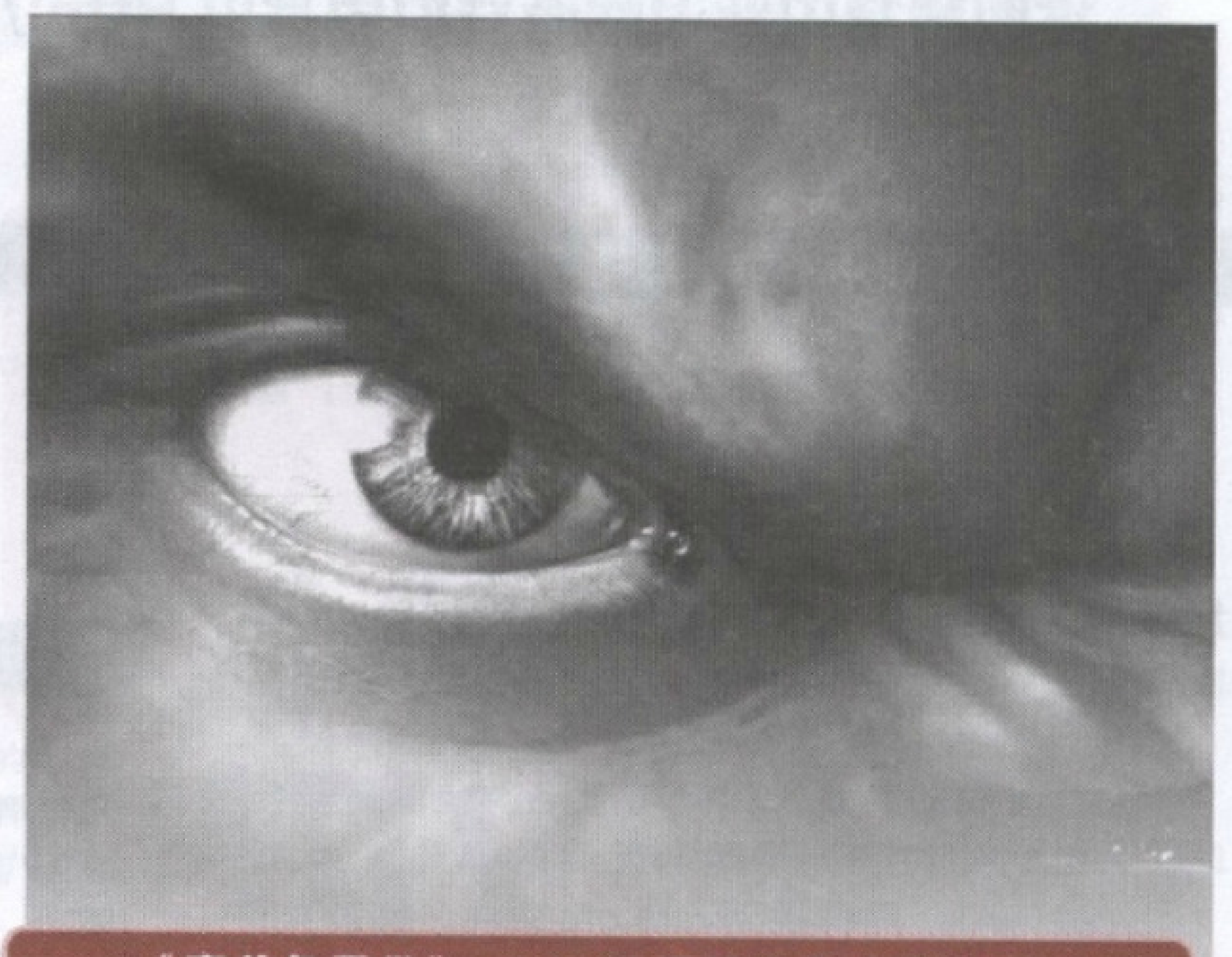
《冰封王座》v1.11官方升级档（简体中文升级专用）为

http://patch2.ali213.net/newpatch15/WWar3TFT_111_Chinese_Simp.exe。

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.11版，复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：游戏平衡性进行调整，调整资料篇和原版的同步性。





《魔兽争霸Ⅲ》v1.11升级档及免光盘补丁

无论你升级到《冰封王座》与否都可使用这个补丁，因为“冰封”和原版是分别进入的，玩家可针对自己的喜好来选择需要进入的游戏。

下载地址

英文版v1.11升级档及免光盘补丁为

http://patch2.ali213.net/newpatch15/war3111cr.zip。

英文版v1.11官方升级档（英文版本专用）为

http://patch2.ali213.net/newpatch15/War3Patches_111_English.exe。

《魔兽争霸Ⅲ》v1.11官方升级档（繁体中文升级专用）为http://patch2.ali213.net/newpatch15/War3ROC_111_Chinese_Trad.exe。

《魔兽争霸Ⅲ》v1.11官方升级档（简体中文升级专用）为http://patch2.ali213.net/newpatch15/War3ROC_111_Chinese_Simp.exe。

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.11版，复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：游戏平衡性进行调整，调整资料片和原版的同步性。

《古墓丽影——暗黑天使》v42升级档 Lara Croft Tomb Raider:The Angel of Darkness

从游戏的英文名字来看，Eidos并没有采用“古墓6”来命名，但对于玩家来说，同样的主角同样类型的游戏，同样无法突破的境界，虽然普遍评价不高，但从某些方面来说还是值得借鉴的，包括画面的优化和表现自然的人物动作，除此以外都需要进行反省了。

下载地址：为http://patch2.ali213.net/newpatch15/TRAOD_PC_PATCH_V42.exe。

使用方法：复制目录所有文件到游戏目录。

补丁效果：修正了键盘快捷方式时出错的Bug，调整声音和显卡的兼容性问题，同时对于游戏引擎再次进行优化。

《幻想水浒传2》（中文版）超级存档修改器v1.1

打开存档文件后可按提示进行修改，包含人物属性技能的修改、新增的物品修改，都非常实用；但此修改器对XP玩家有些问题，建议在其它系统下进行测试（游侠网鬼龙之舞制作）。

下载地址为http://patch2.ali213.net/newpatch15/e_gsdii.zip。

使用方法：先进入游戏再开启修改器。

补丁效果：在原来版本的修改器上新增加了物品编辑功能。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn



《印第安纳·琼斯与皇陵》秘技

在游戏安装目录下找到GameData\indy\default.cfg，用普通文本编辑器将这个文件打开，修改前请先存盘。修改如下命令行参数：

```
pack:0                title:0
freescenedata:1       vsyncinterval:2
milessound:1          nocontrol:1
cheats:1              resmgrload:res.dat
fullscreen:1
```

存盘启动游戏，你就可激活游戏内置秘技模式了，此时你将获得无敌与无尽的弹药。

关闭AI：同样找到vars.cfg文件，修改如下命令行参数：将“aiDisabled” 修改为“aiDisabled=false”，即可关闭AI。

收藏室：收集到所有的珍宝即可打开收藏室。

《幻想三国志》隐藏的UJ学院与其余幻兽

1.3个茧印之卵的取得方法

黑色茧印之卵：得到周瑜的第4个军令牌。

红色茧印之卵：帮夏口的玉娘找丈夫。

蓝色茧印之卵：华陀事件结束后，在苏童颜和莫千千死亡之前到西极密台找到他们。

2.UJ热血学园

游戏后期到赤壁战场，上到战船阁楼进行战斗，触发剧情，使大地图上出现5个新的场景：程式阁楼密居、2D梦幻城堡、企划森林、3D黑暗洞窟、不可思议会议岛。需要：黑蛇魄、邪尸魄、紫魔魄、首无之魄和冰魄·自然。

得到的方法如下：

黑蛇魄：魔狱天塔打黑蛇。

邪尸魄：魔狱天塔、幽墀古陵打僵尸。

紫魔魄：断情峰打紫色蛇人（带爪的）。

首无之魄：魔狱天塔、幽墀古陵打无头将军（另外，我发现行商到8级可从秘密商人那里买到）。

冰魄·自然：大地图上打吴国将军。



《三国志Ⅸ》金钱军粮爆满法

条件：有1万左右的资金，拥有江陵或汉中等都市。

方法：在粮价比较低时，找1位武将去江陵或汉中探索，会遇到粮食商人问你是否投资，选择投资最大的金额（总金额的20%），可买到比现在粮价更低的粮食；一次性投资6万左右的资金可买到100万的粮食。得到粮食后在价高时卖给商人，可赚到大量金钱。

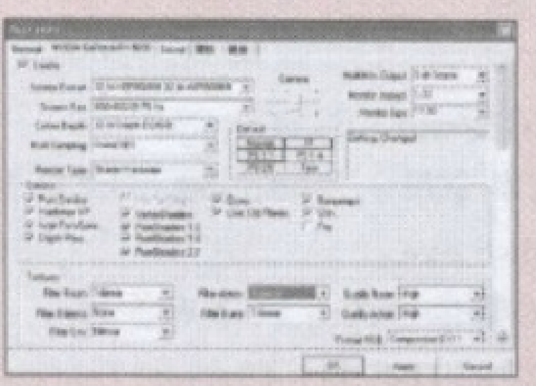
不过粮食换钱也比较麻烦，因为一次卖不了多少。

还有一种方法可增加资金，例如在交趾、桂阳、长沙等地，用探索可遇到商人。交趾是海外贸易，桂阳、长沙是矿产买卖，它们投资最大（总金额的20%），成功的话可赚到总金额的10%。

以上方法要多用S/L大法，遇到商人的机会就比较多。

华硕显卡园地——游戏优化宝典

《古墓丽影——暗黑天使》显卡设置技巧



安装游戏后，系统会自行为您优化图形显示，见图。

1.Screen Format：有两个32bit和一个16bit材质，建议选择32bit A8R8G8B8。

2.分辨率建议设置在800×600（除非您的显卡很强，可使用1024×768或者更高的分辨率）；如果感觉运行速度慢的话，可设置更低的分辨率。

3.颜色深度：建议32bit。

4.Multi Sampling（多采样）FSAA：一般设置None。

5.Render Type（着色类型）：Shader Hardware。

6.Option：选项使用默认设置就可以了。

7.Textures：上图设置就可以；如果感觉速度比较慢的话，可将Quality Room/Actors设置为Average。



留言板

助他为乐

■天津 秦晖

我想求购《辐射Ⅱ——异尘余生》这个游戏的光盘。请大家帮忙啊！这个游戏当年我玩了一半，现在小孩都6岁了，我还惦记着这个没玩完的游戏。有知道线索的请发信linxiao@popsoft.com.cn，多谢了。



人以类聚

■重庆 朱猛

希望结交一些使用MSN软件的朋友一起讨论游戏、电脑。我的邮箱：aipb_2003@msn.com，QQ是100584411。

生物学与仙剑

■浙江 云无常定

不知大家是否还记得世上还有“生物”这门学科。可怕的期末考试结束后，意味着我将从此告别“生物”了。我以一些生物知识来探讨仙剑系列游戏，作为对“生物”的纪念。

1.苏媚身世之迷

按照减数分裂的过程，以减数分裂为生殖方式的生物，其基因都是一半来自父方，一半来自母方，即意味着新个体保留着父母各一半的性状。以骡子为例，驴和马交配可生得骡子。骡子既有马的特征，又有驴子的特性，但又不同于马和驴子。而苏媚的父母是蛇与狐，那她的长相应该是狐与蛇的结合体。所以苏媚的形象应该是A.蛇首狐身，B.蛇尾狐身，C.蛇身狐首，D.长狐首的四脚蛇。可是，苏媚的两次真身秀都是纯正的小狐狸……

2.女娲族真面目

女娲一族爱搞BT的人妖之恋，这是仙剑中地球人都知道的。别急，再聊聊生物学。

A.从忆如、灵儿到巫后和姥姥，女娲一族的后代都是巾帼英雄。真是不可思议。女娲一族似乎有能力决定自己的后代必为女性。但按照性别决定的规律，人是以XY型为性别决定方式的，即雌性个体为一对同型的性染色体，即XX型；雄性为一对异型染色体，即XY型。生殖细胞通过减数分裂，雄性形成X型Y型两种精子，而雌性则只能形成X型卵子。受精时，当Y型精子与卵子结合，所得的合子为XY型，即新个体为雄性；相反则为雌性。由此可见，生男生女不是由女性决定而是由男性决定。而女娲的后代只要与男性通婚就必有可能生下男性，绝不可能全部生女！

B.女娲一族的实力来自对祖先灵力的继承。这种方法应该与血缘纯度有很大关系。女娲一族的灵性，从巫后到灵儿再到忆如逐渐增强。从减数分裂和性伴遗传的规律看，这不可能。因为新的个体总有一半染色体来自父方，即新的个体必受父方染色体的污染而影响女娲之血的纯度。以纯合子第一代女娲起，其纯度、系数为1，到第二代为1/2，第3代为1/4，第4代为1/8……如此在长期的父方基因污染下，后代所保留的女娲性状应该是越来越少。

C.按照遗传学的规律，非同种生物是不能结合的。因为不同的生物其染色体的数目都是不同的，更不用说染色体的差异了。即使交合成功，如驴子和马交配可生下骡子，但骡子也没有生育能力。同样“蛇”类的女娲族与人类结合也应如此，但女娲一族却能与人类繁衍后代且香火不息！我的推断是，女娲一族能自己产生精子与卵子结合成受精卵，即女娲一族像蚯蚓样是雄雌同体。因为只有这样，才能解释女娲族为何能繁衍后代，保持较高的血脉纯度和后代的性别固定。这种情况下，不能再称雌性，因为雌性对其已毫无意义。至于女娲一族为何要与人类通婚，可能是一种掩人耳目的行为。

林晓：不管这推理是不是歪理，写这么多字不容易啊！

发信人	八爪鱼
标　　题	离别，很不舍，泪，男儿……
发送时间	2003年7月11日9:53

亲爱的大软：

当你看到这些文字时，我已经结束了我8年的大软情结，很不舍……我是在1996年接触大软的。那年在一个雨天，表哥让我帮他买一本叫《大众软件》的杂志。我就这样和你认识了，喜欢上了你*^_^*

那时我还没电脑，一直到1999年夏，我只能把你借来看。那时的你还很单薄，常穿一件淡蓝色的花裙，很美。那时我们都年轻，充满激情，充满幻想……99年夏我买电脑了，你住进我家。我们每天都在一起玩着，笑着，唱着甜美的歌。那时的天更蓝，海更碧，世界上的一切都是美的……

提起那段岁月就不得不提起她——《仙剑奇侠传》。可以说买大软有一部分是因为她。喜爱仙剑而喜爱看TOP10，从而更喜爱你。喜爱看“小狸子”力压群雄的样子，看一个神话的诞生和延续……

喜爱你也因为喜爱Walker主持TOP10时的幽默，喜爱生铁，喜爱蓝星，喜爱鲲，喜爱黑暗，喜爱Ken……

2001年有一段时间因学业离开你，也因为我的爱机“老”了。2002.05（No.118）~2003.13（No.150），这是我们的最后时光，这时我的爱机早已不能……购买“大软”的目的只是为了收藏，为了爱机的重生而备。大软早已不止是一本杂志，她是我的一段美丽人生：）

我喜爱林晓的真诚，美丽人生的活泼，suki的文笔，是你们带给我快乐。

愿美丽、自然、纯洁、活力与你永在。

很不舍……

I love you forever……



插图 宋洋

林晓：八爪鱼，在等待你回来的日子里，大软将日益美丽。

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

晶合联盟快报

■资料整理 紫雪儿

SC联盟：内部赛事如火如荼

战队在近期组织了一次大规模、跨省市（队员都散布在祖国的五湖四海）的队内联赛。在这次比赛中新人老将都有很好的发挥：pop_a.d.k、pop_atay作为新人取得了很好的成绩，而pop_ddt、pop_star9527也很好地发挥了水平，捍卫了老将的尊严。内部赛事如火如荼，对外友谊赛也接连不断。本着“友谊第一，比赛第二”的原则，联盟在近两周里和多支星际战队切磋了技艺，其中包括两支女子战队Girls和SGL。赛后队员们终于体会到了什么叫“巾帼不让须眉”……

另外，在大软高强度、高效率、大范围的宣传攻势下，近期内不少新人加入联盟，其中不乏能人贤士。借此机会，联盟管理层对现有的管理人员进行了一次大换血，将新老队员有机地结合在一起，使战队在管理方面有了新的方式，同时也体现出战队“能者居之”的宗旨。

DF联盟：季度大奖各有归属

DFLW联赛轮空，DF方面在近期组织了6场友谊比赛和多场训练课以保持战队实力。他们还评选出了3个“季度大奖”：

本季度无私奉献奖C.D——经常在服务器外边值班，为战队作战提供后方支持！

本季度最佳灌水奖SA.D——这家伙始终排在论坛灌水榜第一位置！

本季度进步最快奖SD.D——进步很快！提出表扬，希望继续努力！

DF队长Z.D还特别要求表扬SD、RS、FF、WB、XJ等新队员，他们每次都能按照要求参加战队组织的各种活动；希望他们再接再厉，为战队取得更好的成绩。

大众游戏版“你最喜欢的游戏女角色”投票调查揭晓

参与投票330楼层，目前稳居第一的是《仙剑奇侠传》中的赵灵儿。由此可见，仙剑的感人情节和灵儿温柔无私的形象在广大游戏迷中已经根深蒂固，永不褪色了。

后院F1(法拉利）同盟会正式成立！

发起成立这个同盟会的，是一个很漂亮的MM哦。大家在这里畅所欲言，谈论着自己喜爱的车星，交流各自的想法，沉醉在那一片红色的海洋里~





小吧征文帷幕落下 感悟万年情动评委

闲聊小吧以“感悟”为主题的原创征文比赛最近圆满结束。《感悟万年》以流畅优美的语言，细腻生动的描写，独特的叙事视角，获得比赛的特等奖。

附：《感悟万年》

■作者 半死不活者

我是个吟游诗人，
用最美妙的歌声，
勾勒千年的史话，
用最精致的言语，
描绘万年的哀怨。

2000年，还是3000年了？

这个冷冰冰的海底，没有一丝生气。

我独自守护着大西的遗迹，2000多年，还是3000多年了？

我不是水妖，也不是守护神。我是谁我自己都不知道。从记忆开始的一瞬间就背负着守护的使命，没有原因，用涡流驱赶每一个想要侵犯这圣洁的海底大陆的人，没有特例。使命就是使命，违背了使命，辜负了使命，我就失去了守护的资格。

“当你获得自由的时刻，就是你死去的时刻！”

这是我睁开双眼后听到的第一句话，也是至今为止唯一的一句话。

可是就算是现在，我也不认为我会死。因为我从未觉得自己是活着的。

看不到璀璨的星辰，只有深蓝的海底；看不到鲜丽的花草，只有灰白的岩石。我守护的世界就在我身后，我却没能看见过它。一直以来，我都向法理斯神祈祷着，希望慈悲的他能告诉我，为什么我会肩负着如此重要的使命。一直祈祷着，一直。但是没有回答。静静的海底寂寞得让人发狂。

我是个吟游诗人，
当神的怜悯之心发起，
痛苦的人们却更痛苦，
神实现了他们的愿望，
泪水却凝结成了长河。
刚才。

记忆的闸门打开了，法理斯神听到了我虔诚的祈祷。前生的记忆如同百虫般顶开了我的心，咬噬出一个洞，缓缓地舔食着那粘稠的液体。

我深爱的那个男人，应该带给我幸福的男人，却带给我和整个大西毁灭的灾难。

不屈服于法理斯的旨意下的他，蔑视法理斯的存在的他，被神化为了一块巨石，沉在了爱琴海的海底，而他的愤怒掀起的巨浪，吞没了整个大西。

除了我，无人生还。

所有人都选择用今生的死换来来世，而我却选择了今生的永生——即便代价是永远没有来世。我变成了世界上最美的雕像，神把我沉在海底。

所以只有我，在这冰冷的海底守护大西的遗迹。

所以只有我，在这无人的海底捍卫陨落的文明。

一万二千多年。

（下期续完）

请作者速与林晓联系，以便寄发稿酬。

逐鹿中原

■晶合实验室 爆米花大人参

联赛到了中后期，已经格外激烈。大家都为了最后的排名，明年超级联赛的打分、升降拼了老命，使出各种花招，利用各种方式，使劲儿，努力！

联赛头名的QQ似乎吃定老本，队员一个没换，反而从国外的老牌队伍引进了一些新鲜面孔，“xx邮箱”、“xx游戏”都被招至帐下。阵形也从原本固守的“一次一个窗口”型改为“上下通聊”型，听说也是学习了国外的“高级”经验。QQ的总经理腾讯先生，一手抓队伍训练一手抓经济，大有玩“世界足球经理”之势头。他老人家把球员身上能卖的广告位置都卖了，从球员的球衣、短裤、鞋子、袜子、训练服，到受伤用的绷带、护腕护膝等，甚至还包括球员身上的内衣，怪不得球一进，球员就赶紧忙不迭地脱衣服，原来是为了赚广告费。

排在二三位的是同城兄弟——“金山游侠”和“金山毒霸”。他们本是一家，后来因为总公司有了不同的经营业务，并且球员实力强大，就把他们生生割了开来，组建了两支球队。这样以后一个赢球叫Single，两个赢球叫Double；还能赚双份的钱，拉双份的赞助，傍双份的大款呢！两支球队都很争气，也互不相让，不知道今年联赛末，这两支球队会不会同时站在二三名的领奖台上。除此之外，他们的老板金山先生，也还买到几个小球队，也都走在这A级联赛的中下游，什么“金山快译”、“金山影霸”、“金山词霸”的，名字都很响亮，但总有些底气不足，有叫好不叫座的感觉。

自打改革开放，很多外企也在中国收购了球队，打进了联赛。像什么“Win RAR”就是国外老牌球队中国版，在联赛排名第4位，紧逼着前3个球队。虽然他们不像前3位那么折腾，但也绝对不可小觑。前几年的“JetCar”队在联赛里没混出好成绩，于是用出卖冠名权的方式易主，现在改叫“Flash Get”，忙死忙活地爬到了联赛第6，想必今年保级任务已经OK。

联赛20支队伍，排名老八的是“IE”队。其实这也是个“香蕉”队（国外球队国内版，外黄内白），而且来头不小，他的母队在国际联赛中也一直霸着顶尖的位置。可是投资再多、球员实力再强、球迷人数再多，依旧在这个联赛中混不出头角，飘荡在中游的位置。

保级，这也是让很多球队头痛、让经理犯愁的事情。“Flash”队、“Office”队、“MSN Messenger”队这些昔日的强队，如今都徘徊在降级边缘，都在努力地打拼。可惜人员老化、技术特点不适应国情，都让他们苦于保级，可是一想到明年的中超资格，他们又使出浑身解数，引进新球员，寻找新打法和主教练来提高球队成绩，只希望还能留在这个榜里。

明年的联赛是什么样子，大家都不敢多想、多猜，唯愿假球、黑哨、商业操作能少些，再少些……

流行软件编辑推荐榜

名称	推荐理由
SuperShow媒体播放器v1.2	支持所有的流行多媒体格式，一旦拥有别无所求。
驱动程序备份专家v1.9	装机必备，绿色环保型免费软件，简体中文界面！
Virtual PC v5.2 Build 420	你想在你的机器上同时拥有多种操作系统吗？记住，是同时！
幻影2003 v3.0	你不熟悉Photoshop？你不大会使用那些图像制作软件？别怕，来试试看幻影的效果。
AutoPlay Media Studio v4.0.0.4 Retail	你肯定见过一些光盘自动播放的功能，非常漂亮而且实用。现在你也可以轻松创建非常眩目、自动播放的光盘了！

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	9.0Beta
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

TOPTEN手机投票启事
轻松投票选择软件
赢取每月精彩奖品

参加投票的软件见读者调查表背面，如果要给没有编码的软件投票，请直接输入软件名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的软件代码。

发送特服号13606605O即可。

手机投票费用每条短消息0.5元。

14期手机投票幸运读者

136715523××

幸运礼物为明基光电鼠标。请获奖者尽快与本栏目联络领取奖品。如需更多精彩服务，请发送0到1630。

2003年7月幸运读者

特等奖：价值400元的联志音箱1套

广西　杨扬

幸运奖：《金山毒霸》2003年金版

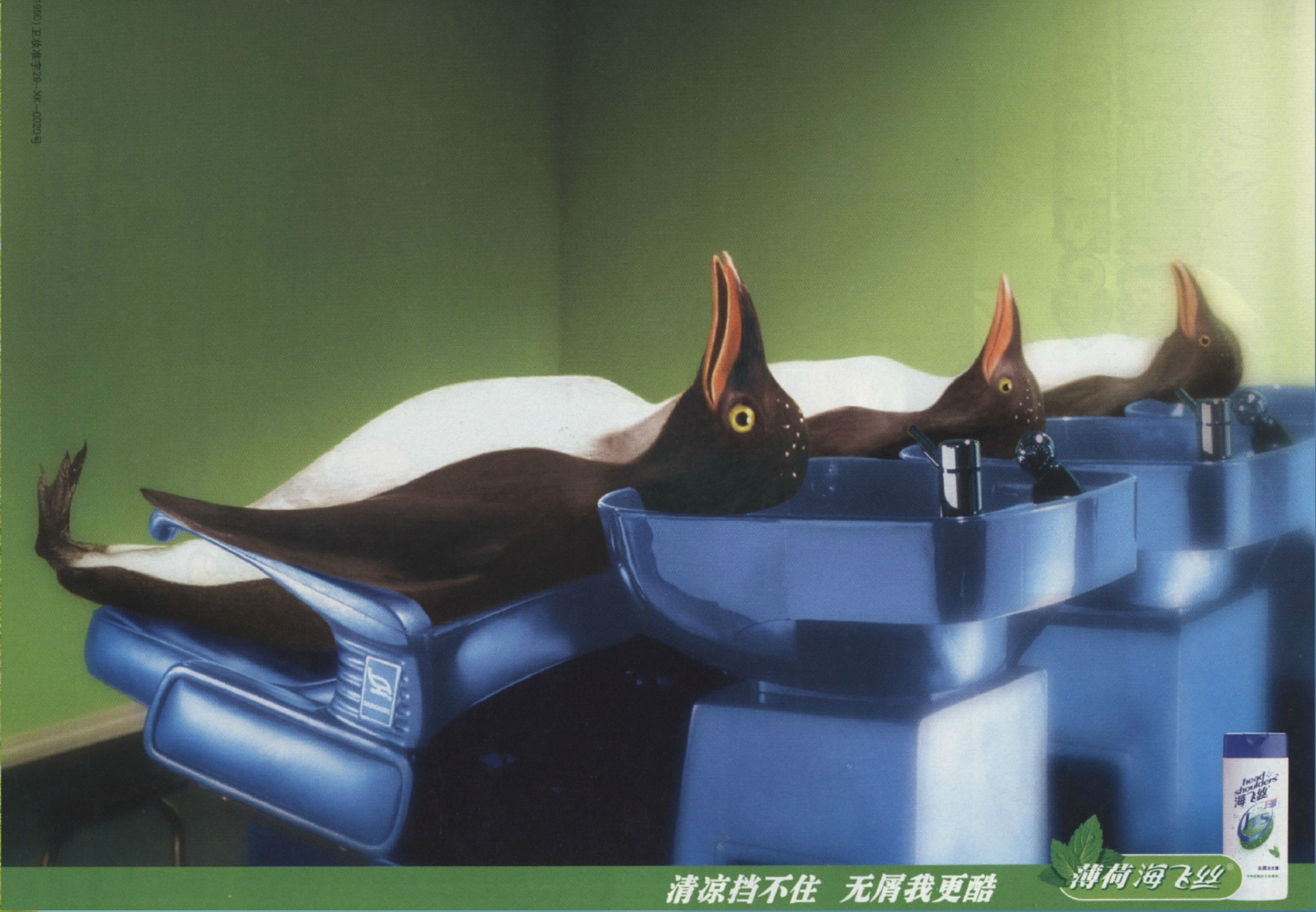
北京　姚春媛　河南　尚宇
湖北　钟仁　山东　张梦茵
乌鲁　徐炜　河北　白艳华
辽宁　关为　四川　邓力
湖南　刘冰亮

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2003Beta1	1	1044	○	深圳腾讯计算机系统公
金山游侠	v	2	808	○	金山公司
金山毒霸	v	3	771	○	金山公司
WinRAR	3.20	4	680	↑	Eugene Roshal
Windows优化大师	5.5Build625	5	669	↓	鲁锦
网际快车FlashGet	1.40	6	544	○	JetCar软件工作室
金山快译	2003	7	407	↑	金山公司
金山影霸	2003	8	289	↑	金山公司
瑞星杀毒软件	2003	9	287	↑	北京瑞星公司
IE	6.0	10	279	↓	Microsoft
RealPlayer	9.0	11	237	↓	Realnetworks
虚拟光驱	7.11	12	219	○	东石软件公司
Photoshop	7.1	13	200	↑	Adobe Systems Ncorporated
金山词霸	2003	14	198	↓	金山公司
超级兔子魔法设置	5.36	15	180	○	蔡旋
NetAnts	1.25	16	162	↑	洪以容
Flash	MX	17	159	↓	Macromedia
Office XP	2002	18	136	↑	Microsoft
MSN Messenger	6.0	19	105	↑	Microsoft
KV3000	2003	20	101	↑	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2003年7月25日。本期网选选票截止时间为2003年7月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ2000C Build 1230b稳定版	87 552
2	腾讯QQ2003 Beta3	58 132
3	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40	38 172
4	WinRAR官方中文版3.2	28 002
5	网络蚂蚁v1.25中文版	24 001
6	腾讯QQ2003简体中文预览版Preview4	23 348
7	MSN Messenger Beta中文版6.0.0263	19 984
8	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	16 791
9	金山快译2002共享版	16 450
10	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	12 893

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。


清凉挡不住　无屑我更酷
薄荷海飞丝
head & shoulders
海飞丝
1990) 卫妆准字29-XK-0020号



超值典藏价

58 元

58 元 (4CD)	=	9 元 + 49 元	=	原始英文版 3CD + 古城阴影英文版 1CD

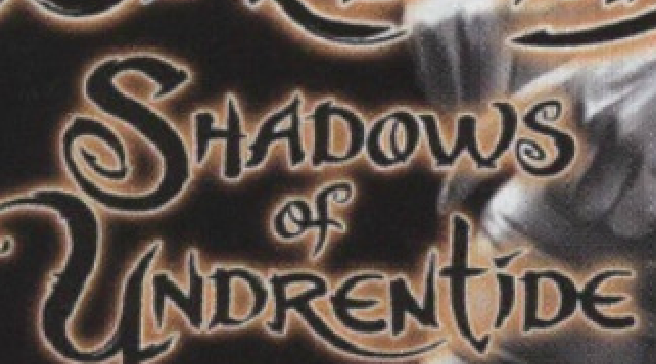
8 月初上市

凡购买正版《无冬之夜：古城阴影》的用户

- 均可以凭借包装内的正版认证码免费获得简体中文汉化包并正常使用
- 均有机会免费获得或以超低价格购得《无冬之夜》第二部资料片及《无冬之夜年度典藏版》

欲知详情请致电 010-64907773 转 804

角色扮演游戏没有最好……只有更好









无冬之夜……无限世界

ATARI BioWare Corp



阳光娱动 北京阳光娱动科技有限公司 Sunny Interactive Technology Co., Ltd.

地址：北京市朝阳区安立路66号安立花园1栋C座502室
电话：8610-64907773 传真：8610-64906037
邮编：100101 信箱：service@sunnyinteractive.com.c
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/

I.G.I-2 COVERT STRIKE

秘密潜入2 隐秘行动

建议零售价

49 元

2CD 中英文双语版

8 月中旬上市

铁骨铮铮荡尽天下不平事
英雄无悔重披战袍显峥嵘



▶ 30 多种武器供你使用
SOCOM、M16/M203、SVD 德拉戈诺夫、M1014、G36、G11、RPG-7 和 FM-Minimi。全球经典名枪再现，让你体验真实的震撼！



▶ 奔袭世界各地，纵横天地之间
从小岛到小镇，从沙漠到高山，将恐怖分子从北非、中东、东欧各地区全部扫除，彻底歼灭。

▶ 全新多人连线模式，让英雄不再孤单！
一个好汉三个帮！在广袤的战场上进行激烈的团队任务小组战斗。同生共死，彰显战友深情。



ATARI



樱花大战3

Sakura Wars

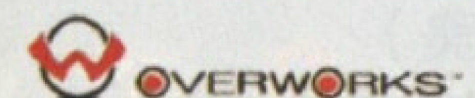
~巴黎在燃烧吗~

Illustrated by Kousuke Fujishima

"你眼中的浪漫情节——樱花大战3有奖截图活动"

活动内容
玩家在玩樱花3的时候，将你认为最为浪漫的游戏画面截图，
发送到官方网站www.sakura-taisen.com.cn
活动时间
7月26日——10月7日

奖品
一等奖：（1名）SONY数码相机
二等将：（5名）MP3
三等奖：（20名）第三波游戏1套



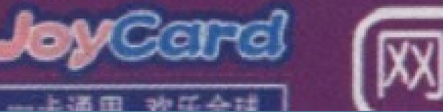
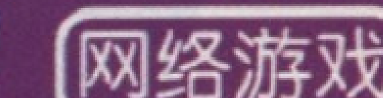


大新資訊 第三波

业务电话：010-88018344
客服电话：010-88018989



征服
刀剑镇山河
热血写春秋
英雄本色豪情体验
征服
史诗般的宏大场面
帮派总坛争夺战火热进行中…
一切尽在征服
好刺激——
不可能完成的超酷任务
浪漫——
天花语打造世纪经典婚礼
好炫目——
宝石让你靓起来
特别鸣谢：北大方正科技电脑系统有限公司
截止2003年8月31日，凡以全国统一零售价购买方正家用电脑(限部分机型)，将免费赠送网络游戏《征服》客户端及50小时免费游戏时间。
研发：天晴数码娱乐 总代理：网龙（中国）公司 总经销：智冠电子（北京）有限公司 网上垂询：http://www.tqzf.com
TQFK0016@ND.COM.CN
发送您的联系地址至此信箱即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册




要怎么组合全看你！

谁会让你这么随兴自如的买电脑？就是戴尔！因为戴尔提供按需配置的人性化电脑销售方式，通过电话或者网络把你的个性需求告诉我们，我们将提供完全适合你的电脑组合方案，并将专属于你的电脑直接送至府上，这台你自作主张配置而成的电脑，价格远比你预计的低，如此乐事，何乐不为呢？

广告有效期：2003年8月15日至2003年8月31日
精彩促销请致询戴尔销售人员
广告产品及优惠仅限个人用户



（以上图片仅供参考）
液晶及纯平显示器须另加费用

高扩展性 超值价格

全新戴尔™ DIMENSION™ 2400



E-VALUE 配置代码：J240806-8100216

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.4GHz
- 17英寸彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB 333MHz DDR SDRAM内存
- 48倍速最大CD-ROM
- 集成英特尔® Extreme显卡
- 集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™ Quietkey® 键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修#

人民币 5,988

高扩展性 超值价格

全新戴尔™ DIMENSION™ 2400



E-VALUE 配置代码：J240806Z-8100216

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.4GHz
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB 333MHz DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成英特尔® Extreme显卡
- 集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 光电鼠标及戴尔™ Quietkey® 键盘
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修#

人民币 6,428

卓越表现 精明选择

全新戴尔™ DIMENSION™ 4600

采用超线程(HT)技术



E-VALUE 配置代码：J240807Z-8100216

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.4GHz
- 支持DDR技术的英特尔® 865PE 芯片组
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 40GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 400MHz 双通道DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 鼠标及戴尔™ Quietkey® 键盘
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修#

人民币 7,268

站在科技前线

全新戴尔™ DIMENSION™ 8300

采用超线程(HT)技术



E-VALUE 配置代码：J240809-8100216

- 含超线程(HT)技术的英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz
- 17英寸纯平彩色显示器(16.0"v.i.s.)
- 80GB[1] Ultra ATA(7200RPM)硬盘
- 256MB(2X128) 400MHz 双通道 DDR SDRAM内存
- 16倍速最大DVD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 64MB DDR nVidia® GeForce4™ MX w/TV-out显卡
- 5.1声道集成声卡
- Altec Lansing® ADA215立体声音箱
- 集成网卡
- 光电鼠标
- 戴尔™ Quietkey® 键盘
- 56K PCI Data/Fax调制解调器
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内有限保修#

人民币 8,938

轻松拥有 卓越表现

全新戴尔™ INSPIRON™ 1100



E-VALUE 配置代码：J540810-8100216

- 另加RMB397元，即可升级至英特尔® 奔腾® 4处理器2.4GHz
- 另加RMB299元，即可升级至8倍速最大DVD-ROM

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.2GHz
- 14.1英寸XGA TFT液晶显示屏(1024X768)
- 20GB[1] Ultra ATA硬盘
- 256MB (2X128) PC2100 DDR SDRA内存
- 24倍速最大CD-ROM
- 集成显卡
- Sound Blaster 兼容声卡
- 集成10/100 Fast Ethernet网卡
- 内置调制解调器
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

人民币 9,898

轻薄灵巧 无线上网

全新戴尔™ INSPIRON™ 500M



E-VALUE 配置代码：J540812-8100216



- 采用英特尔® 迅驰™ 移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.3GHz
- 英特尔® 855GM芯片组
- 英特尔® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
- 14.1英寸XGA液晶显示屏(1024X768)
- 30GB[1] Ultra ATA硬盘
- 256MB (2X128) PC2100 DDR SDRAM内存
- 24倍速最大CD-ROM
- 集成英特尔® Extreme 显卡(64MB共享显存)
- Sound Blaster兼容声卡
- 集成10/100M Fast Ethernet网卡
- 内置调制解调器
- 预装 Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务
- 另加RMB493元，即可升级至512MB (2X256) 内存
- 另加RMB299元，即可升级至8倍速最大DVD-ROM

人民币 11,898



DELL推荐移动计算机使用 Microsoft® Windows® XP Professional；戴尔个人电脑采用正版 Microsoft® Windows® XP 操作系统；为了保证品质和服务，请认明 Windows® XP 正版标签；详情请浏览 www.microsoft.com/piracy/howtotell

（声明：以上图片仅供参考，以上价格已包含增值税。）

戴尔3包 优质服务

免费销售热线：

800-858-2411 DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn 24小时网上亲自订购电脑 广告代码：8100216

价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。
北京、上海、广州、深圳、南京、苏州、无锡、杭州收取最低运费，其他地区酌加。

个人用户请于周一至周五7:30-18:30，周六9:00-17:00， 拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。 未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

intel inside pentium 4

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN